N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#135
MARS 2002



Matos GeForce 4 • Athlon XP 2000 **Réseau** Bid for Power **Reportage** Praetorians • Eingana Team Factor **Beta Version** Warrior Kings • Global Ops • Comanche 4 • La Xbox **News** Alcatraz Army Men RTS • Breed • Curse : The Eye of Isis • Divine Divinity • Dungeon Siege • Grandia 2 Heroes IV • Imperium Galactica 3 • Inquisition • Ironstorm • Italian Job • Jedi Knight 2 Medieval Total War • Rock Manager • Roland Garros • Sudden Strike 2 • The Thing • Tiger Wood PGA Tour 2002 • Virtua Tennis • Warcraft III • Warlords Battlecry • Yager • Zidane Generation



ARX FATALIS

C & C RENEGADE • CAPITALISM II • DARK AGE OF CAMELOT • MARS 2002 • 5,90 € • ARX FATALIS
joystick 135

NUMERO 135 • MARS 2002 • FRANCE METROPOLITAINE € 5,90 (38,70 FF) • ANT-GUY € 6,90 (45,26 FF) • REU € 8,50 (55,76 FF) • BEL € 5,90 (238 FB) • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38,70 FF (€ 5,90) • CDN $ 9,95 • GRE € 7,30 (2 487 DR) • LUX € 5,90 (238 FL) • MAR 75 DH • MAY € 8,50 (55,76 FF) • PORT CONT € 5,90 (1 183 ESC) • TOM 1 800 F CFP

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pete Boule (Pierre le Pivain)
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Remy), RaHaN (Grégory Szriftgiser)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2ème rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Rèyé, Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

135 MARS 2002

Sommaire



LE JEU DE LA COUV' : ARX FATALIS
Arx Fatalis est encore à l'honneur ce mois-ci, puisque nous avons pu découvrir une version quasi finale. Quel bonheur de retrouver l'ambiance et les bonnes idées d'Underworld, Dungeon Master et Thief réunis dans un seul jeu, français de surcroît.

DOSSIER XBOX
La console made in Grosoft est sur le point de débouler au pays des 300 fromages. Alors, en attendant la sortie prévue pour le 14 mars, on vous livre nos premières impressions sur la BilouBox.

TESTS
En mars, fais ta feignasse... C'est vite dit. Comme chaque année, c'est la période de vache maigre après le tumulte des fêtes. Mais, bhoar, voilà l'occasion de vous mettre au JdR online avec Dark Age of Camelot.

MATOS
Caféine nous l'avait prédit le mois dernier. Mais là, elle arrive encore plus vite que prévu : la collection Nvidia printemps/été 2002. Des chips aux couleurs chatoyantes, le driver se porte très échancré, pas de doute, le GeForce4 rendra votre PC encore plus beau.

BÊTAS ET REPORTAGES
En réponse à la morosité des sorties jeux, une belle pochette-surprise de bêta-versions vous attend dans les dernières pages du mag'. Praetorian, Eingana, Team Factor, Warrior Kings, Global Ops ou Comanche 4 : la relève est assurée

COUVERTURE
Arx Fatalis © Arkane Studios

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 39,90 euros. **Étranger :** Par bateau, nous consulter au 01 55 63 41 15
Par avion : Sur demande au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard, Roto Sud
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément. Ce magazine contient un encart broché AXE entre les pages 98 et 99, un CD collé en page 51 et une carte Wizard jetée en couverture.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD





WingMan® Cordless Gamepad

Som mairE Cd-rom

#135



DÉTAIL DU CD-ROM

Avant toutes choses, je vous prie d'accepter mes plus humbles excuses. En effet, nombreux sont ceux qui ont remarqué l'absence du logiciel 3D Gamemaker sur le second CD du mois dernier. Cette démo exclusive nous étant parvenue au dernier moment, nous avions préparé deux CD : l'un sans la démo (au cas où nous ne la recevrions pas à temps) et l'autre avec. J'ai tout simplement envoyé le mauvais à l'usine, celui sans la démo bien sûr. Vous pouvez donc m'insulter copieusement, bien que ce soit déjà fait pour la plupart d'entre vous. Bref, encore toutes mes excuses à tous ainsi qu'à l'éditeur Focus Marketing.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD.
Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface.
ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°1

Les démos

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFRN.EXE (Windows 2000.
Cette version est incluse de base dans Windows XP)

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

WARLORDS BATTLECRY II

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARLORDBC2 du CD1 et cliquez sur WARLORDBC2.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Warlords Battlecry 2 Démo. Un tutorial vous permet de comprendre le principe du jeu. Le jeu se dirige à la souris, mais de nombreuses touches de raccourcis vous font gagner du temps sur l'adversaire.



Commandes générales :

Home : centre sur la location de départ
A : attaquer
Ctrl C : convertir
Clic droit : donne les informations sur l'unité ou le bâtiment sélectionné
Espace : amène sur le lieu du dernier message
Espace encore : presser plusieurs fois la touche Espace fait défiler les messages
Ctrl D : détruit une unité ou un bâtiment
F : panneau de formation
G : garde
P : patrouille
Ctrl V : bloque la vue sur l'unité sélectionnée
Ctrl F : fait revenir l'unité à une attitude standard

Bâtiments :
B : construire des bâtiments
W : construire des tours et des murs
K : produire des unités/acheter des capacités
E suivi de F ou S : réparer très vite ou doucement
Ctrl D : détruire un bâtiment

Unités :
Ctrl 1-9 : définir un groupe d'unités
1-9 : sélectionner un groupe d'unités
\ : centrer sur le groupe leader
Ctrl T ou double-clic sur une unité sur l'écran : sélectionner toutes les unités du même type
Ctrl A : sélectionner toutes les unités les plus proches de l'écran
Ctrl Z : sélectionner toutes les unités du même type aussi proche que possible de l'écran
Ctrl S : sélectionner toutes les unités de l'écran
Alt + drag-select : sélectionner toutes les unités volantes de l'écran
Ctrl + drag-select : sélectionner toutes les unités sol de l'écran

Héros :
Ctrl H : sélectionner le héros
Shift H ou shift clic sur le portrait : ajouter ou enlever le héros du groupe
Clic droit sur le portrait : avoir des informations sur les stats et les capacités du héros
R : rendre visible ou invisible le rayon de commandement du héros
S : ouvrir le livre de sorts du héros
I : ouvrir l'inventaire du héros
Q : montrer les détails de la quête en cours

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D

Les démos

SERIOUS SAM 2

Genre : Action
Éditeur : Take 2
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SERIOUSSAM2 du CD1 et cliquez sur SERIOUSAM2.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Serious Sam.

Touches de contrôle

Avancer/reculer : flèches haut/bas
Straffer gauche/droite : flèches gauche/droite
Se jeter de côté, nager vers le haut/vers le bas : Espace ou R/F ou C
Tirer : bouton de souris gauche
Réarmer : Alt
Arme suivante/précédente : molette de la souris ou /
Sélectionner les armes : 1 à 0
Sauver : F2
Charger : F3
Sauvegarde rapide : F6
Chargement rapide : F9
Screenshot : F11
Menu : Echap

Config mini

PIII 600 128Mo RAM, carte 3D







WORMS BLAST

Genre : Puzzle
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WORMSBLAST du CD1 et cliquez sur WORMSBLAST.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Team 17.
Dans la démo, deux personnages vous sont proposés. Chacun possède des caractéristiques et un bateau différents. L'action se passe sur l'eau. Pour détruire les blocs d'une certaine couleur, vous devez utiliser les munitions de la même couleur. Vous pouvez aussi changer la couleur des blocs en utilisant une munition de couleur différente. Pour vous déplacer, utilisez les flèches gauche, droite, pour déplacer l'angle de tir, utilisez les flèches haut, bas. La touche Entrée permet de tirer, tandis que le shift droit change votre arme.
Trois menus vous sont accessibles. Le menu Enigme vous propose, à travers une carte, des niveaux de plus en plus difficiles, les premiers servant de didacticiel. La progression sur la carte est sauvegardée automatiquement.
Le menu Tournoi vous demande de vous frayer un passage à travers la terre (les blocs) qui avance d'une ligne à chaque tir. Le menu Combat vous permet d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur. Dans la démo, seul le combat à mort est disponible. Vous devez affronter l'adversaire jusqu'à qu'il ne possède plus de bateau de rechange. Le diviseur central s'ouvre pour vous permettre d'attaquer directement votre adversaire.

Config mini

PIII 400 64Mo RAM, carte 3D

L'ORÉAL
PARiS

"COIFFURE FROISSÉE,
EFFET SAUT DU LIT."





STUDIO LINE



L'ORÉAL
PARiS

www.lorealparis.fr/fx

Les démos

SALT LAKE 2002

Genre : Jeux olympiques d'hiver, simulation
Éditeur : Eidos Interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

ATTENTION : Cette démo ne se lance pas de l'interface.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DEMOS\SALTLAKE\ du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Eidos Interactive. Pour connaître les touches, allez dans le menu Option.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D











DAY OF DEFEAT

Genre : Action multijoueur
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Deux modes d'Half Life vous sont proposés. Le premier est online, le second se joue en solo. Pour jouer avec ces « MODification », vous devez installer le jeu complet Half-Life et sa dernière mise à jour.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DAY OF DEFEAT et cliquez sur DOD_V20.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Lancez Half Life et sélectionnez le mode. Day of Defeat recrée des batailles de la Seconde Guerre mondiale. Vous pouvez aussi bien choisir d'être un soldat de l'axe que de l'alliance en sélectionnant la classe de votre héros. Chaque type d'unités possède son armement spécifique.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D











97% - " C'est simple MOHDA est de loin le meilleur jeu d'action disponible sur PC. "
Joystick fév. 2002



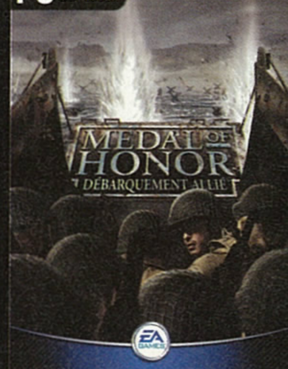
18/20 - " La réussite est totale, tant au niveau gameplay que réalisation. "
Jeux Vidéo Magazine fév. 2002

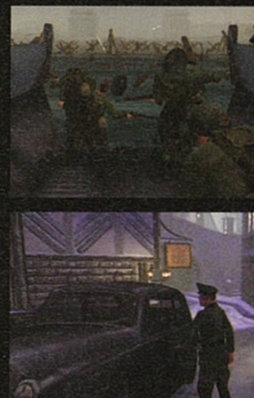


92% - " On s'approche vraiment de la perfection. "
PC Jeux fév. 2002

JOUR J. 6 JUIN 1944.

PROFITEZ BIEN DU PAYSAGE,
C'EST SUREMENT LA DERNIERE
CHOSE QUE VOUS VERREZ.





www.mohaa.ea.com
www.france.ea.com

Les démos

Poke 646

Genre : Action
Système : Windows 95/98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \POKE646 du CD1 et cliquez sur POKE646.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

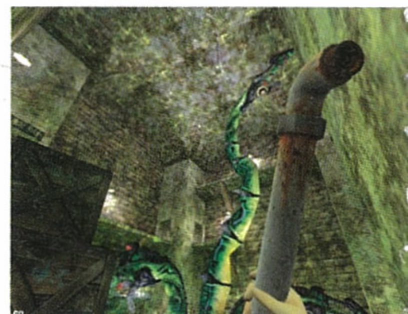
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Poke 646. Le scénario de Poke 646 vous place treize mois après les évènements de Black Mesa. Vous jouez le rôle de Damien Reeves, l'assistant d'un des scientifiques de la nouvelle station de recherche. L'arrivée d'extraterrestres agressifs vous entraîne dans un parcours semé d'embûches à l'intérieur d'une ville gigantesque.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D













RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 15 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Contenu du CD n°2 Joystick N° 135

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.



Wizards : Football Champions :
Répertoire \Data\Football Champions FR\intro.exe
La présentation du nouveau jeu Wizards of the Coast : Football Champions



3D Gamemaker
Répertoire \Data\3dgamemaker\3GMIntro.exe
La démo du logiciel 3D Gamemaker permettant de faire ses propres jeux en 3D.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

019 skins winamp.zip	Skins pour Winamp
AVSPatator 2.zip	Des AVS pour Winamp
AVSPatator.zip	Des AVS pour Winamp
dopamineAVSPresets.zip	Des AVS pour Winamp
dxwb100.zip	DirectX Winamp Binder 1.0.0
FireWorks.exe	Plug-in visuel pour Winamp
fred-fantasy.zip	Musique MP3 lecteur
Neo Aurora.zip	Musique MP3 lecteur
Preset_kit_2.zip	Des AVS pour Winamp
wa278fr.exe	Pack français pour Winamp 2.78
Windows-crazy.zip	Musique MP3 lecteur
ZiKO - electronic pleasure.zip	Musique MP3 lecteur
{[TiWi]}Tis.zip	Musique MP3 lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

ncsetup.exe	NetCaptor 7.0 Beta 1
fgbeta.exe	FlashGet 1.2 beta 1
mirc60.exe	mIRC 6.0
mozilla-win32-0.9.8.exe	Mozilla 0.9.8
ServUSetup.exe	Serv-U 4.0.0.3 Beta
SFTPFull.exe	SmartFTP 1.0.966
xchat-1.8.7.exe	XChat 1.8.7
zapro30_beta.exe	ZoneAlarm Pro 3.0.062 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

NVmax4.exe	NVmax v4.00.40
video2000.exe	Benchmark carte graphique
w2k-2312.zip	Drivers Nvidia officiels 23.12 Win 2k/XP
w9x-2312.zip	Drivers Nvidia officiels 23.12 Win 9x/Me

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

ImageExp.zip	Image Exploreur 2.07
StarWars3D.zip	Économiseur d'écran

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

Anagin.zip	Jeu Anag'In 3.05
aowaow.zip	Jeu Aow Aow (clone de Gauntlet)
Asheep.exe	MOD solo pour Half-Life
beta24_upgrade_urban_terror.zip	Mise à jour MOD Quake 3 Urban Terror 2.4
bfp1-1upgrade.exe	MOD Bid for Power (mise à jour 1.1)
bfpinstall.exe	MOD Bid for Power 1.0
Blood.zip	MOD BloodArena (Beta 1) pour Half-Life
CMR2 WRC Patch.exe	Add-on Colin Mac Rae 2
cs_strasbourg_b2.zip	Carte counter-Strike
de_abordage.zip	Carte Counter-Strike
de_batiposte.zip	Carte Counter-Strike
de_grue.zip	Carte Counter-Strike
de_italylike2.zip	Carte Counter-Strike
de_symetric2.zip	Carte Counter-Strike
Dicodin.zip	Jeu Dicod'In 3.07
dod.zip	Devil of Darkness
dod_v20.zip	MOD Day of Defeat 2.0 pour HL (voir sur CD 1)
Le Camp Britanniques.zip	Campagne Ages of Empire 2
Madcrabs.exe	MOD solo Half-Life
mapack.exe	Cartes pour le Mod Project Defender
mastermind.zip	Jeu de MasterMind
OFP-4 missions par BlueMan.zip	Missions pour Opération Flashpoint
OFP_Missions.zip	Missions pour Opération Flashpoint
poke646.zip	MOD solo pour Half-Life (Voir CD 1)
project_b1.exe	MOD Project Defender pour Half-Life
Shok.exe	SHOK's Script 1.7 pour CS 1.3
TacticalOps220Setup.exe	MOD Tactical OPS 2.2 pour UT
tetris.zip	Jeu Tetris
to-urbanbomb.zip	Carte Unreal Tournament
ut-fr.zip	Traductions des MOD Unreal Tournament
xdemo105.exe	Demo de X - The Hyperball
[ASSE]cs_Sephiroth.zip	Carte Counter-Strike

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

BW-109.exe	Starcraft: Brood War version 1.09
c4v10115.zip	Comanche 4 version 1.0.1.15
cartycoon_125_france.exe	CAR TYCOON 1.25
diablo2lodv109d.exe	Diablo 2 Lord of Destruction v1.09d
GR_French_Patch.exe	Ghost Recon Version 1.1.5.0
il2patch_103a-2.exe	IL-2 Sturmovik v1.03a
maxpayne1-05patch.exe	Max Payne 1.05
mm2xppat.exe	Midtown Madness 2 windows XP
motoracer3v11.exe	Motoracer 3 v1.1
ofp_server_142.zip	Opération Flashpoint server 1.42
thronepatch1.2.18-fr.exe	Throne of Darkness version 1.2.18
wolf_1_1.exe	Return to Castle Wolfenstein 1.1

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

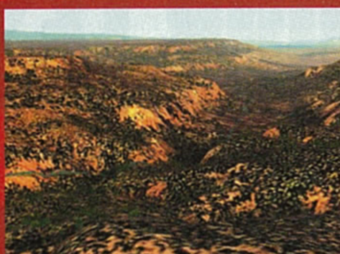
powarc70208.exe	PowerArchiver 2001, Version 7.02.08
winhex.zip	WinHex 9.97 Beta

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

bootVis-tool.exe	Bootvis 1.2.36
CineDVD08a.zip	CineDVD 0.8a
convertisseur euro.ZIP	Convertisseur Euro/francs/Euro
CPUCOOL9.ZIP	CPU Cool 7.0.10
Filelist.exe	Convertit les listings en TXT
fnote091.zip	Fast Note 0.9.1 RC1
FRAPS16A.EXE	Fraps v1.6A!
ghrone-0.251.zip	Ghrone 0.251 Beta Version
hotcpu.exe	Hot CPU
joylister.zip	Joylister 1.77
logonstudio093.exe	Windows XP LogonStudio 0.93
Mega Joyliste.zip	Liste Excel Joylist
NILUJE.zip	Programmes TI-83+
Random Pictures.zip	Random Pictures V1.9.6b
TransXP 1.0.zip	Trans XP 1.0
tweakxp-setup.exe	Tweak XP 1.26
VCool_18b6.zip	Vcool 1.8 beta 6
WallchangeSetup.exe	Wall Paper Change
Wintimin.zip	Wintim'In 5.04 CPL2
wrar30b2.exe	WinRAR 2.0 beta 2

Ce mois-ci, l'actualité est autant aux patches qu'aux add-ons. Si cela n'est pas surprenant pour Flight Simulator, voici quelques modules pour Arcanum qui devraient nous permettre de patienter jusqu'à l'arrivée de Arx (dans pas longtemps), de Morrowind ou de Neverwinter Nights.





Patch FS 2002 New Mexico Scenery

Après l'Alaska en haute définition dont on vous a parlé dans le dossier FS2002, pourquoi ne pas aller se réchauffer les fesses du côté de Roswell ou du site de Trinity à Los Alamos ? Un doux dingue a en effet reconstitué tout le Nouveau-Mexique à l'aide de données d'élévations haute résolution. Cet immense scénario offre une qualité visuelle impressionnante comparable, dans certains endroits, à celle du Grand Canyon grâce à une définition horizontale de l'ordre de 10 m. Ces 30 000 km² sont un véritable délice pour les explorateurs désœuvrés. Ce scénario vient en deux morceaux de 5 et 7 mégas respectivement. Le Taos New Mexico Terrain Mesh et le Albuquerque New Mexico Terrain Mesh sont disponibles sur le site du www.avsim.com dans /FS2002 Scenery/

patches



Max Payne Patch 1.05

Pour la dizaine d'entre vous qui n'aurait pas joué encore à Max Payne, sachez que le nouveau patch n'apporte pas grand-chose mais règle pourtant deux pauvres bugs très gênants : le jeu quittait parfois avec un message « out of memory vertex buffer » ou bien plantait lorsqu'on chargeait un nouveau niveau. Ces deux problèmes sont donc résolus et l'histoire se termine bien comme dans un petit conte de fées technologique. Le correctif est disponible au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1067 et il pèse 4,87 mégas.

Bob Arctor







Patch Arcanum Modules et Mod Pack

Bien peu de temps après sa sortie, Arcanum continue toujours à passionner les foules. C'était à prévoir vu la durée de vie importante du jeu et l'éditeur assez puissant livré avec. Même s'il n'est pas possible d'insérer de nouveaux graphismes, ce qui est une carence, il est possible de faire des aventures assez longues et complexes. Preuve en est les six modules réunis en un pack que Troika vient de sortir. Autant de petites enquêtes qui nous feront replonger avec plaisir dans le monde d'Arcanum. Seul défaut, la VF (source habituelle de tous les problèmes) fait un peu bugger les modules au niveau du langage : certains textes français viennent se mélanger aux dialogues en VO, ce qui est un peu confusing. Parmi les aventures les plus réussies, on trouve Buried Secret qui nous initiera aux joies de l'exhumation de cadavres en milieu urbain, Dusty Dunes où notre personnage jouera au facteur, Hellgate où l'on débarquera en pleine bataille rangée entre hommes et démons, bataille que l'on devra arrêter en enquêtant. Mais d'autres modules réalisés par des joueurs commencent à apparaître çà et là. C'est notamment le cas de Whitesands (www.weekapaugclan.com/whitesandswww/) en passe d'être traduit dans notre langue. Même si ce module n'est pas parfait (ne surtout pas parler au shérif), ni même d'ailleurs terminé, il promet de longs moments d'amusements lors de promenades champêtres. Pour en savoir plus, tant sur la fabrication des modules que sur l'actualité d'Arcanum, allez sur le site français du arcanumlab.free.fr/index800.html ou sur www.terra-arcanum.com/. Le pack de modules officiels fait par Troika a été mis dans le CD-Rom du mois dernier dans le répertoire /data/Shareware/jeux/ (ArcanumModPak.exe). Il pèse 38 mégas. Et au cas où, vous pourrez le trouver au www.fileplanet.com/index.asp?file=83276

FAIS RENAITRE TON PORTABLE

ou celui de tes ami(e)s en leur envoyant des sonneries ou des logos grâce au

08 99 700 300* ET SUR LE 3617 MOBIFUN

SONNERIES

AU 08 99 700 300*

ATTENTION + DE COMPATIBILITÉS

- Toutes les femmes de ta vie (Steinberg/Aberg)..6019865
- Bad intentions (Dr.Dre)..6020404
- Gimme gimme gimme (abd)..6013001
- J'ai tout oublié (Lavoine/G.Lunghiri)..6019857
- Immortelle (Fabian/R.Allison)..6022463
- Simpson (D.Elfman)..6015040
- La musique (B.Mann)..6019523
- Près de moi (Clément/ Williams)..6012127
- You rock my world (M.Jackson)..6009761
- Rue de la paix (Zazie)..6019518
- Mission impossible (Schiffrin / Davis)..6010088
- Belsunce Breakdown (Bouga)..6011046
- Le Flic De Beverly Hills (Faltermeyer/Forsey)..6011023
- Friends V.1 (Skloff)..6010008
- Rnb 2 Rue V.5 (M. Gore)..6020169
- U remind me (Usher)..6020168
- Stan (Herman/D.Armstrong/Mathers)..6020011
- Family Affair (Elizondo/Young/Miller/Kambon/blige)..6010432
- The Next Episode (Dr.Dre)..6020012
- Real slim shady (Mathers/Bradford/Young)..6020008
- Miss california (Rasheem'kilo plug)..6013351
- Rnb 2 Rue V.4 (M. Gore)..6020020
- X-Files (M. Snow)..6010023
- I am slave 4 U (C. Hugo/P. William)..6013543
- Maya l'abeille (Suoboda/Cusano)..6015026
- Sing (Travis)..6013353
- Le vent nous portera (Noir désir)..6010068
- Angel (Beck/J.Kra)..6020106
- Me gustas tu (M. Chao)..6012177
- Tomber (JJ. Goldman)..6013810
- Pulp fiction (Dale)..6011045
- It's raining men (Jabara / Shatter)..6013234
- Une question d'habitude (Elias)..6012175
- J'en rêve encore (JJ. Goldman)..6012017
- La valse d'Amélie (Y. Tiersen)..6011065
- Inspecteur gadget (S. levy, H. Saban)..6015023
- Capitaine Flam (JJ. Debout/Huart)..6015018
- Hunter (Dido)..6013345
- Trop peu de temps (O Lara H tucker)..6030028
- Here With Me (Amstrong/Statham/Gabriel)..6013097
- La Famille Adams (M.Shaiman)..6011021
- Grease (Jacobs/Casey)..6011097
- Indiana Jones (J. Williams)..6011017
- Ghostbuster (Sheimer/Marinelli/Bancks)..6011155
- Le Parrain (Nino Rota)..6011015
- Rocky (Sullivan III, Peterik)..6011060
- Pretty Woman (Orbison)..6011047
- La Panthère Rose (H. Mancini)..6011150
- Candy (K. Nakita/T. Wanatabé)..6014520
- Goldorak (Delanoe/Auriat)..6015022
- Magnum (Silvesti)..6010055



REPONDEURS

Annonces compatibles sur tous les portables et tous les répondeurs

1. Appelle le 08.99.701.700*
2. Tape le code de l'annonce de ton choix.
3. Entre ton N° de téléphone ou celui d'un(e) ami(e).
4. Ecoute les instructions et l'annonce est installée sur ton répondeur

Imitations et Parodies

- Votre mission si vous l'acceptez..6001115
- Grazie ! d'avoir appelé le parrain..6001138
- My name is James..6001168
- Message d'horreur..6001120
- Tarzan..6001108
- Axel Foley "Ouais mec !"..6001117
- La copine de Bruce..6001319
- Chimi, lono, NFS..6001152
- Mon portable est ailleurs..6001159
- Téléportation monsieur Spok !..6001119
- Saperlipopette..6001256
- Allo..Ah, j'tarrête..6001243
- Perdu, essaie encore..6001274
- Petite annonce..6001281
- Hein ! qu'ça t'énerve..6001301
- Kaïra..6001305
- Pas de blabla..6001311
- La vérité..6001364
- Elie "Msieur dame"..6001688
- D. Boon "bière..."..6001684
- Thierry et Jean Mimi..6001489
- Commandant Sylvestre..6001491
- Rateau Zizou..6001360
- Joey "étoile"..6001540
- Nicolas "séquence émotion"..6001523
- Egoïste, égoïste..6001592
- Dany Boon : une blague..6001685
- J'ai 8 secondes pour vous dire..6001595
- Petit mais costaud..6001618
- Maousse boulot..6001585
- J. Hallyday couché..6001469
- Cantona: Autoritaire..6001470
- Les deschiens..6001495
- Bigard: Sa messagerie ...elle... ..6001548

IMPORTANT : vide les messages en attente et ceux conservés. tu dois connaître le code d'accès de ta messagerie : pour Orange appelle le 888, SFR le 123 et Bouygues le 660

LOGOS AU 08 99 700 300*

6083606	BART 6072023	6051054	6059043	6051006	6051776
6061001	KISS 6013689	JE T'AIME ! 6011574	6010470	6051105	ME GUSTAS TU 6013788
Je suis pas GROS 6014673	Je t'aime 6059024	6059157	6051041	6083604	6059014

SURPRISES VOCALES

ENVOIE LES A TES AMI(E)S EN APPELANT LE 08 99 70 2000*

REMIXÉ EN MUSIQUE

L'AMOUR		LES BLAGUES	
Mon amour, ma merveille	6017563	Argent diabolique	6017885
Là où t'as pas idée	6017592	Grande bouche	6017789
Je t'aime à l'infini	6017564	Coluche: Le roi des c	6017954
Je te kiffe à donf !	6017572	Une blonde intelligente ?	6017799
J'suis sur un nuage	6017591	Les femmes le matin	6017810
J' préfère les mecs	6017706	Bernadette	6017817

COMPATIBLE TOUT TELEPHONE



SI T' APPELLES VITE LE 08 97 66 00 66





NOKIA 8310

TU LAISSES TON N° DE PORTABLE ET TU RECOIS IMMEDIATEMENT UN MINI-MESSAGE GAGNANT OU PERDANT

0,56 EURO/APPEL

Sonneries: compatibles par téléchargement: Alcatel one touch 311, one touch 511, Ericsson T20E EC, T29 S, T39 SM MC, T65, T66, T68, R 50 M MC, Nokia, Sagem, Motorola et Philips adaptés, téléphones compatibles par keypress: Sony Adaptés. Logos: Nokia adaptés, Siemens ME45 et S45. *1,35 EURO/APPEL + 0,34 EURO/MIN MC- RCS: Nanterre B391068343

PATCH IL-2 Strurmovik v1.03A

Tous les mathématiciens vous le diront : après « 1.02b », le « 1.03a » vient directement. Cette règle est respectée mondialement y compris chez les auteurs soviétiques de Sturmovik. Le patch 1.03 corrige quelques petits trucs comme le réglage des joysticks force feedback pour recentrer le manche. Pareillement, les ralentissements qui survenaient lorsqu'on survolait un terrain rempli de paquets de troupes au sol ont désormais disparu. Les skins persos n'apparaissaient pas correctement lors des missions en deathmatch... euh dogfight pardon. Mais le pire des bugs, le plus humiliant, celui qui a fait extrader deux programmeurs en Sibérie orientale, était certainement la cadence de tirs inexacte de certaines armes. Côté améliorations, on peut utiliser des noms de sauvegardes avec des caractères accentués (délire !!), on trouve la dernière version du UBI game service, les tourelles sur les avions de l'I.A. sont bien moins précises et, en multijoueur, on voit apparaître des messages nous apprenant qu'un tel ou un tel s'est fait abattre. Cela pèse 13,6 mégas, ce qui n'est pas cher payé. On le trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1192







Ghost Recon PATCH v1.5.5.0

Le gros patch du mois concerne le nouveau jeu de Redstorm. Il permet d'améliorer considérablement les performances de Ghost Recon en se débarrassant des bugs de mémoire. Les problèmes de compatibilité avec les Voodoo 3 et les Sound Blaster ou les Game Theater XP ont désormais disparu. De nombreux « exploits » réseau ont été aussi éradiqués. L'I.A. ennemie ne connaît plus votre position lorsque vous faites sauter une mine. La sensibilité de la souris a été réduite pendant les zooms avec la lunette pour snipper un peu mieux, le zoom des jumelles a été réglé à X10. La portée du radar est passée de 30 à 40 m, et l'indicateur de menace s'est fait plus précis. On note l'apparition des options « always run et initial rate of fire » en début de jeu. Lorsqu'un spécialiste sera mis à notre disposition, un message nous avertira de sa présence dans la liste de recrutement. Côté armes, le L96A1 et le MP5SD ont vu leurs dégâts réglés comme il faut. C'est lourd de 31 gros mégas et ça se trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1210

patches

Opération Flashpoint
ULTIMATE UPGRADE 4 (patch 1.42)

À peine la version 1.40 sortie, nos amis de Bohemia Interactive se sont remis au boulot sur Opération Flashpoint pour nous sortir la 1.42. Ici on corrige surtout des bugs : le voice over data est ajouté en commande aux serveurs dédiés, on trouve un message de debug qui nous prévient lorsque l'ennemi s'apprête à lâcher une bombe guidée au laser, correction de l'Intelligence Artificielle qui faisait utiliser un peu trop souvent les jumelles par les hommes. Depuis le 1.40, l'I.A. ne pouvait plus grimper toute seule dans les bateaux, c'est maintenant une chose réparée. Il y a un history pour le chat et on y accède avec la touche Page Up. Le pilote du Cessna, qui n'arrêtait pas de monter et descendre, vole maintenant correctement. Côté éditeur : amélioration du code, ce qui nous donne une plus grande vitesse d'exécution des scripts. Meilleur support pour Windows ME et Windows XP. Pèse 6 bons mégas, et disponible au www.joystick.fr/downloads/fiche_ download.php3?ID=1069 et au www.flashpoint1985.com/download/download.html







PATCH FS 2002 Cessna T-50

Après le dossier Flight Simulator, vous avez été quelques-uns à me demander où trouver le cockpit virtuel que l'on voit dans les photos. Celui-ci fait partie du pack Cessna T-50 bobcat, un avion idéal pour les bush pilots virtuels puisqu'il vient en plusieurs modèles : train rentrant et flotteurs. On trouve sur celui-ci le même soin qui avait été apporté Flying Canuck : nombreuses parties mobiles, vitres un peu crades, en bref, le bonheur total pour ceux qui aiment ça. Le Bobcat est un bimoteur d'entraînement et de transport avec des ailes en bois. Il n'a pas une grande maniabilité à basse vitesse tous volets sortis, mais nombre de pilotes disent qu'il vole comme un DC-3. Les deux avions viennent aussi avec une Cadillac de l'époque, en réalité assez peu maniable. On trouvera ce pack de 6 mégas ainsi que de nombreux autres sur le site français du www.faitmain.com/fs2002 qui devient l'une des nouvelles références du Web francophone consacré à la simulation après la disparition du très regretté Sim-actu.

EVANGELION

DEATH AND REBIRTH — THE END OF EVANGELION

Les 2 films de la série culte dans un coffret collector 2 DVD VIDEO



Seuls les enfants et leurs robots semblent encore être en mesure de stopper l'instinct destructeur des Anges.

Anno Hideaki nous livre une oeuvre qui restera à jamais dans l'histoire de l'animation japonaise.

SON
Français 5.1,
Anglais 5.1, Japonais 2.0

DURÉE
Death and rebirth
1h47 min env.
The end of Evangelion
1h28 mn env.



ANGEL COP VOLUME 2



STREET FIGHTER 2



GIANT ROBO VOLUME 1

PATHÉ!

NOUVEAUTÉS DVD VIDEO DANS LA MÊME COLLECTION



peu trop osé pour les éditeurs, mais félicitons les gars de Fishtank (derrière lesquels se cache Ravensburger) d'avoir eu l'intelligence de s'engager sur cette voie et de signer ce jeu, contrairement à des sociétés françaises, toujours timorées dès que se profilent les bonnes idées.

ARX FATALIS ARX FATALIS ARX FATAL

LE MONDE du dessous

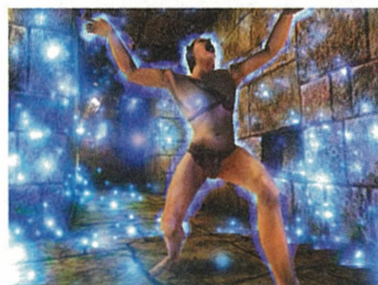
À chaque solstice d'hiver ainsi qu'à chaque marée haute, on prédit la mort du jeu de rôle. C'est maintenant devenu une tradition lorsqu'on se trouve dans une période charnière, entre deux sorties de titres majeurs. Arx étant, avec ses cousins Morrowind et Neverwinter Night, celui que les joueurs attendaient le plus au tournant.

par BoB aRcToR

Avant John Carmack et John Romero, il y a eu Looking Glass et Ultima Underworld dont le moteur préfigurait tout ce que l'on connaît maintenant. En fait, chronologiquement parlant, le premier Doom-Like n'était même pas un Doom. À l'époque, les jeux de rôle à la première personne se contentaient d'une technologie héritée du premier Wizardry (grand cru 1982), et Underworld arriva pour tout chambouler avec ses plans inclinés, ses murs aux parois chaotiques, ses architectures énormes ainsi que son ambiance inoubliable. En bref, tout le contraire d'un Dungeon Master où l'on ne pouvait se diriger que dans quatre directions. UU était l'un des premiers à offrir un déplacement sur les 360°. Si je vous dis tout ça, c'est pour vous rappeler l'importance que ce jeu a eu à l'époque.

De semblables références, les auteurs d'Arx en citent à la pelle : Ultima Underworld mais aussi Ultima 7, Deus Ex, Thief Dark Project et Fallout. Tous d'excellents jeux du genre, qui sont aussi parmi mes favoris (idem ! ndrc). Il est cependant amusant de penser que pendant qu'Origin Systems agonise sous la forme qu'on lui connaît, on s'inspire d'un gameplay semblable à ce qu'ils faisaient durant leur âge d'or. Le parti pris de faire du neuf avec du vieux pouvait sembler être un pari un

Lorsque commence le jeu, le monde de Arx est méchamment dans la mouise : un vilain dieu, probablement désœuvré, a fait disparaître le soleil. Du coup, les peuples habitant sur la croûte terrestre se sont vu obligés de se la jouer cataphiles et de s'abriter de la glaciation dans de vieilles mines très profondes et ainsi profiter de la chaleur des sources souterraines. Le seul problème est que tout ce beau monde est très mélangé : humains, serpents, hommes-rats, nains, gobelins et trolls (qui n'avaient pas fait de goûters d'anniversaire



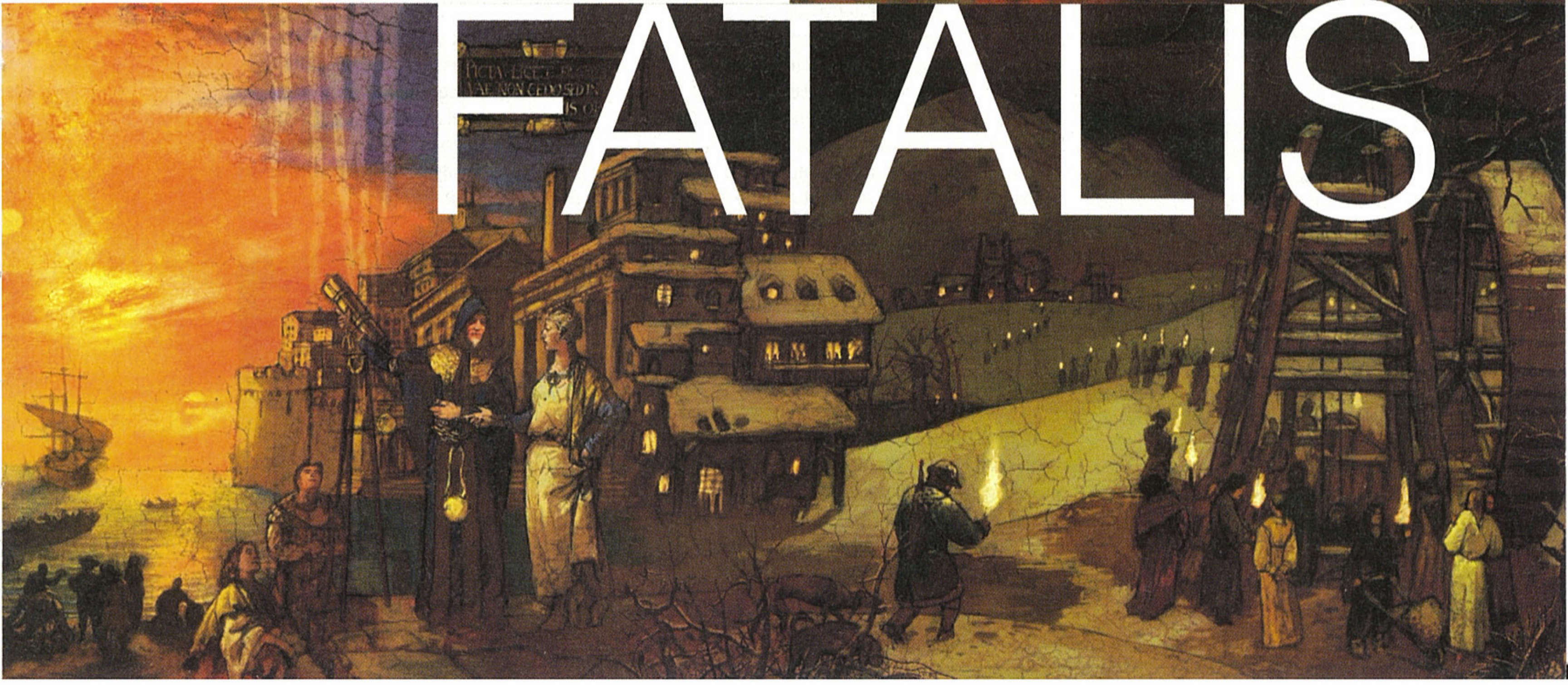
GENRE : RPG, PREMIÈRE PERSONNE
ÉDITEUR : FISHTANK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : ARKANE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : AVRIL/MAI 2002


ARX
IS ARX FATALIS ARX
FATALIS


FATALIS ARX FATALI

ARX


POXSELLIS REX



FATALIS

Chasse, monstres et traditions

L'I.A. des monstres est bien adaptée à la survie en milieu souterrain. Arkane Studios n'a pas oublié de doter ses bestioles de trois sens bien affûtés : la vue, l'ouïe et l'odorat. Suivant leur type, les streums rencontrés pourront se servir de l'un de ces trois trucs pour vous faire cuire sur la broche. Dans la plupart des jeux, il était facile de semer les poursuivants en se mettant à sprinter dans les couloirs. Dans Arx, cette tactique séculaire ne va plus être applicable et pour cause : la plupart des habitants du cru connaissent mieux leur environnement que vous. Leur pathfinder est d'ailleurs suffisamment bien foutu pour qu'ils puissent vous rattraper en un rien de temps. Et si ça ne suffisait pas, certains d'entre eux, comme le gobelin, ont à leur disposition un odorat bien plus développé que leur vue. Du coup, se dissimuler ne sert presque à rien et ils sont très difficiles à surprendre par derrière. Pareillement, les monstres ne se gênent pas pour communiquer entre eux, pour discuter ou pour appeler du renfort à distance (en criant) tout en étant capable de fuir si cela devient trop dangereux pour eux. Dans les villes, gare aux voleurs maladroits : après un avertissement d'un marchand ayant repéré votre petit manège, les choses se mettront très vite à tourner au vinaigre et le tout se terminera dans une course-poursuite digne d'un film de Chaplin où Charlot crèverait d'un coup d'épée (j'ai toujours rêvé de voir ça, pas vous ?). Qu'ils soient amis, ennemis ou neutres, les êtres que l'on rencontre dans le jeu ont très souvent leurs activités propres. Cela contribue à donner à ce monde un aspect vivant et immersif. L'ambition des développeurs était que les ennemis ne se trouvent pas juste dans une pièce à attendre le passage de l'aventurier pour s'animer. Aussi, pour peu qu'on les observe sans y toucher, tel un commandant Cousteau des égouts, on peut en voir certains se préparer à bouffer, visiter les latrines, se balader ou faire plein d'autres trucs troublants de normalité. Souvent même, pour peu que l'on s'approche sans faire de bruit, on peut surprendre des conversations ou des bribes de paroles que les protagonistes échangent entre eux. Si ce n'est pas à 100 % du temps très utile, on trouvera parfois dans tout cela des solutions alternatives pour résoudre des énigmes. On peut aussi faire à ces gus quelques tours pendables, comme jouer avec des torches alors qu'ils sont en train de s'affairer dans une pièce, ou attirer leur attention en balançant un objet bien bruyant à terre dans une autre direction. Bien sûr, un peu trop de bruit et de trucs bizarres dans les environs finira par leur révéler votre présence.



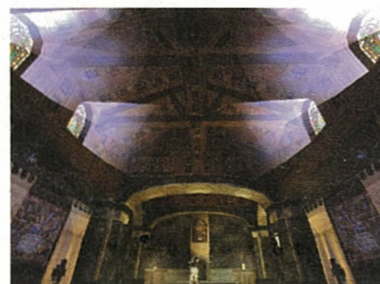
Gollog le troll et ses potes rigolent bien : ils viennent de me faire le coup de la blague du « con qui dit non ».

ensemble depuis des siècles) se retrouvent désormais à partager un espace un peu exigu afin de survivre. C'est dans ce contexte, criant de vérité géopolitique, que le personnage que l'on va diriger débarque, frappé d'amnésie.
Alors que certains développeurs auraient profité de l'aspect troglodyte du jeu pour bâcler le design, Arkane joue au contraire avec cette particularité et se permet une variété architecturale impressionnante. Exit le donjon aux multiples couloirs jumeaux à parcourir pendant des heures en matant des textures de pierres sur pierres. Ici on passe en revue un urbanisme underground parfois reconstruit en s'inspirant de ce qu'était l'architecture à la surface du Globe : les hommes, par exemple, ont rebâti des forteresses et une ville dans des cavernes où l'on atteint facilement la centaine de mètres de hauteur côté plafonds. Ce qui est le plus jouissif dans Arx, c'est l'aspect accidenté de l'ensemble. Parfois même, l'évolution est volontairement difficile et la marche pénible. Cela est dû aux milliers de débris, d'objets divers et de rocailles présents sur le sol de certaines zones. Les textures de roches, elles non plus, ne sont pas répétitives et les designers n'ont pas hésité à creuser leur terrain, à le trouer de part en part, pour nous offrir les cheminements les plus tortueux. C'était d'autant plus indispensable qu'on sera souvent amené à repasser au même endroit : chaque niveau communique avec de multiples autres zones et un retour en arrière est possible à tout moment. Parfois même, une partie manquante d'un niveau ne se révélera que bien plus tard en passant par une autre entrée.
Même si beaucoup de lumières n'étaient pas encore finalisées sur la bêta utilisée, on est souvent resté la gueule grande ouverte devant la beauté de certains passages éclairés à la torche. Ici, tout est dynamique, tout s'allume et s'éteint.

Côté animations, on utilise une technologie de Game Squad qui fait allègrement sautiller le gobelin et le troll. Certaines textures (notamment les visages des humains) sont de toute beauté avec parfois un fort côté B.D., que l'on pourra apprécier ou non.

Des relents D'ORIGIN un peu partout

L'interface d'Arx ressemble beaucoup à celle d'Underworld. Mais ça vous fait une belle jambe si vous ne connaissez pas cette dernière. Cela signifie pourtant qu'elle est réduite à sa plus simple (et efficace) expression avec une jauge de points de vie, une autre de mana et une troisième montrant la puissance d'un coup que l'on est en passe d'asséner. Côté inventaire, c'est l'habituel bordel avec des objets en vrac que l'on peut tout de même empiler pour peu qu'ils soient semblables. Sur l'écran du perso, on peut voir ses caractéristiques (et les augmenter en cas de changement de niveau) et ses compétences dont chacune regroupe une multitude de disciplines. Sur ce même écran, on peut jouer à la poupée et habiller notre héros de pied en cap. On trouve un plan un peu lourdingue à afficher (il n'apparaît pas en surimpression au-dessus du jeu, mais oblige à ouvrir un livre sans pouvoir trop se déplacer pendant qu'on le consulte) mais qui a la bonne idée de disparaître si l'on doit se défendre pendant qu'on a le nez dedans.



Arx ne se contente pas d'aligner des zones taillées dans le roc les unes après les autres.





Le fait de se trouver sous terre n'empêche pas les chevaliers de bâtir des forteresses.



Les niveaux possèdent une grande diversité tant dans les couleurs que les textures ou les formes.



La ville humaine est bien grande même si les passants ne sont pas nombreux dans les rues.

Le retour de la grande AVENTURE

après vingt heures de jeu, je peux vous affirmer que, pour le moment, l'aventure échappe à une trop grande linéarité. On trouve quelques petites quêtes mineures qui nous divertissent de la trame principale, plutôt intéressante. C'est d'autant plus sympa que comme cela avait été annoncé, on trouve toujours plusieurs options pour résoudre une énigme : à un moment, on doit aller voir un roi barricadé dans la salle du trône et on dispose de plusieurs solutions. Les deux premières pourront consister à crocheter la porte ou à tuer tous les gardes pour leur dérober la clef. Une autre, plus subtile, consiste à l'obliger à sortir de toute urgence de son repaire. Je ne vous dis pas comment. À l'instar de Troika avec Arcanum, Arkane Studios a aussi tenu à ce que rien ne nous empêche de zigouiller un personnage majeur si l'envie nous en prend. La quête deviendra sûrement plus difficile à résoudre ainsi, mais on devrait tout de même pouvoir y arriver. Les développeurs prévoient une durée de vie d'une quarantaine d'heures de jeu pour le fan de ce genre de titres, « l'homo-originus », rompu à toutes les quêtes d'Ultima. Les autres mettront probablement bien plus longtemps. Comme tout « donjon » qui se respecte, le jeu est truffé de passages secrets, de pièges et d'objets cachés sous une tonne d'ordures ménagères. En ce qui concerne ces choses dissimulées, sachez qu'une de vos compétences vous permettra de les distinguer de mieux en mieux, pour peu que vous dépensiez des points d'expérience dedans. Souvent, on trouvera des objets ou des lieux qui ne deviendront accessibles que bien plus tard. Du coup, il faut garder à l'esprit qu'une porte infranchissable pourra être visitée ultérieurement à partir du moment où ce n'est pas bloquant pour la quête en cours.

Un truc bon à savoir : toutes les portes sont soit ouvrables, soit crochetables, soit cassables à un moment donné du jeu, lorsque vos compétences corres-



Un moment émouvant : la première rencontre avec un gobelin.

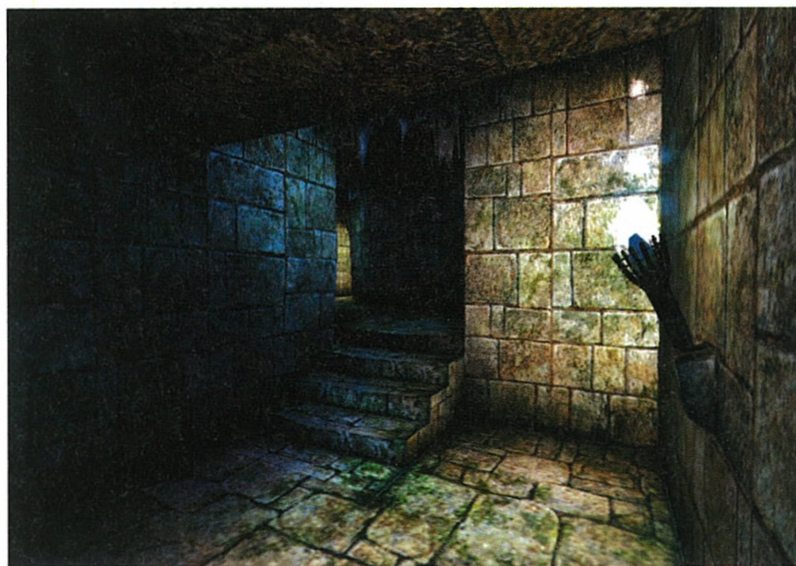
Recyclage du verre

Le jeu ne se contente pas de nous offrir des objets magiques que l'on trouve çà et là : dans la plus grande tradition de la série des Ultima, il sera possible au joueur un rien bricoleur de fabriquer son propre équipement ou sa bouffe. Notre personnage, pas très branché sushi, refuse de manger de la nourriture crue. Il faudra donc faire cuire les morceaux de barbaque que vous trouverez pour pouvoir les absorber plus tard. Rien de tel entre deux tueries qu'un barbecue à la Texane improvisé : on dispose donc le poulet ou le poisson sur le brasero, on attend un peu et hop, c'est prêt. Autre scène importante de la vie rurale, le pétrissage du pain : un peu d'eau, de farine, un coup de rouleau à pâtisserie, on met le tout au four et on attend que ça cuise.

Les personnages les plus affamés (le jeu tient compte de l'appétit) iront taquiner le gardon des abysses. Une fois que l'on consomme une potion, la fiole dans laquelle celle-ci était contenue est vidée. Plutôt que de les jeter à terre, on les collectionnera pour les remplir de poudre de plantes pilées afin de distiller le tout avec un alambique. Côté objet, c'est aussi le royaume de la bricole : le personnage un peu fourbe n'hésitera pas à badigeonner sa lame de poison alors que l'homme des arcanes préférera enchanter des épées ou des anneaux magiques à sa convenance.

pondantes ont atteint un niveau suffisant pour jouer au monte en l'air. Toujours dans le trip cambrioleur, sachez qu'à l'instar de Thief : The Dark Project, on trouve dans Arx une petite icône nous indiquant notre niveau de dissimulation. Si au tout début on ne peut vraiment se planquer que dans des zones d'ombre, il est ensuite de plus en plus facile de se dissimuler n'importe où si on s'améliore dans ce domaine. Le côté « progression silencieuse » peut d'ailleurs être gêné par ce que l'on porte sur soi : une cotte de mailles fera tellement de bruit que le monstre qu'on essayera de frapper dans le dos aura l'impression d'être suivi par une cloche de cathédrale. Ici l'équipement a une directe et réelle influence sur le gameplay : le voleur préférera un revêtement de cuir (il en existe un modèle « spécial brigand ») et le guerrier qui ne s'inquiète pas de la discrétion revêtira son armure sans rougir. Au-delà des pénalités de discrétion, certaines protections donneront aussi des malus aux lancers de sorts encourageant le naturisme à tout va pour les magiciens. Mais Arx, sans permettre le challenge à la mode « finir un jeu sans tuer une seule personne », autorise toutefois l'évitement de la majorité des combats.





Arx : des niveaux sombres seulement éclairés par la lumière des torches.

UNE AMBIANCE SOUTERRAINE TRÈS DENSE : CLAUSTROPHOBES ET ORNITOPHILES S'ABSTENIR.

Le mage est un con de mime

L'une des caractéristiques d'Arx dont on a le plus parlé est le fait de pouvoir lancer des sorts d'une manière… manuelle. Ici aussi, on replonge dans UU puisque la magie est basée sur l'utilisation de runes. Autant vous dire que les développeurs ne les ont pas planquées en plein milieu du chemin mais plutôt dans des zones fréquentées par les plus névrosés d'entre nous. À chacune de ces runes correspondent un son, une forme et une signification. L'idée originale est qu'au lieu d'appuyer sur un bouton pour lancer tel ou tel sort, on doit en tracer les runes dans les airs. La chose se fait tout simplement en maintenant la touche ctrl, puis, sans trop trembler en tracant les signes les uns après les autres. On pourra maintenir le sort ainsi lancé en « réserve » avant de le projeter sur quelque chose (ça donne envie de s'offrir une tablette graphique ! ndrc).

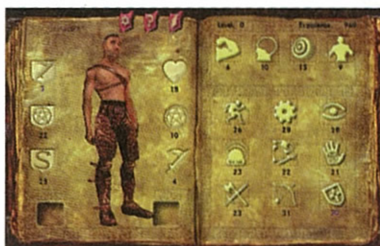
Avec les différentes combinaisons, on arrive à une quarantaine de sorts. Mais l'équipe d'Arkane n'a pas oublié que les rôleux sont des gens plein de ressources : à l'instar de Dungeon Master ou d'Ultima Underworld, les joueurs pourront rechercher leur propre magie en tentant d'assembler des runes entre elles afin de créer des sortilèges non documentés.



Les dialogues défilent sans que le joueur ait un quelconque choix sur la réponse à donner.



Des architectures assez tordues et chaotiques pour être bien réalistes.



Le sens du COMBAT

Le jeu utilise un système de localisation des coups. Les monstres ne meurent pas de la même manière. Parfois ils couinent, parfois ils chutent, parfois même ils se tiennent la gorge d'où s'échappe un flot de sang. Au fur et à mesure que l'on prendra du galon et qu'on augmentera nos compétences de combat ou nos dégâts, il nous sera possible d'ôter à une créature un nombre de points de vie excédant ceux qu'elle possède en un seul coup. Si cela arrive, on pourra voir des effets étonnants tels qu'une décapitation ou un tronc coupé dans le sens de la largeur et j'en passe. Bien sûr, si vous arrivez à demeurer discret au point de pouvoir surprendre un monstre en le frappant dans le dos, vous lui infligerez le double des blessures normales. Ici aussi tout nous pousse à jouer sur la discrétion pour passer des obstacles un peu lourdingues.

Un mot sur le moteur physique du jeu puisqu'il y en a un : dans la bêta qu'on nous a confiée, il se comporte de façon très anarchique. Au moment où j'écris, c'est ce moteur que l'équipe d'Arx est en train de régler au petit poil. Grâce à lui, on peut projeter des objets à distance ou les empiler les uns sur les autres avec précision (on visualise la position précise que prendra l'objet avant de le lâcher). Si le moteur est pour le moment très clément avec un personnage ayant des ambitions de varappeur, on devrait avoir affaire à quelque chose de bien plus strict dans la version finale.

Un jeu français tout à fait sortable

La localisation anglaise, d'ores et déjà finie, fait totalement illusion. En effet, à aucun moment on pense avoir affaire à un jeu hexagonal et pour cause : les dialogues et les voix ont été faits par les anciens de Looking Glass, les mêmes qui ont effectué un boulot similaire sur Thief. Les ambiances sonores sont très agréables avec des sons et des voix bien situés dans l'espace.

Le mot DE LA FIN

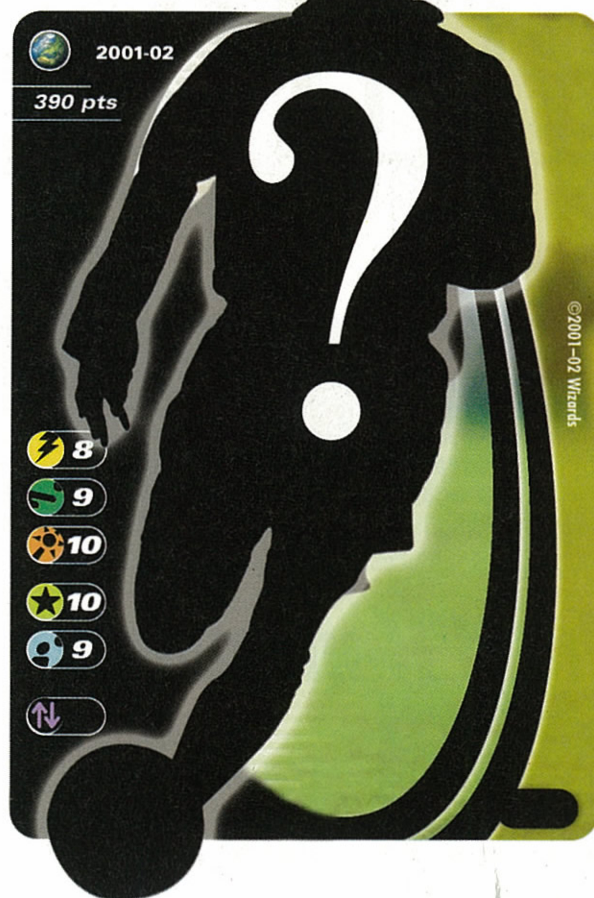
On s'abstient souvent de se prononcer sur la qualité du jeu avant son test définitif, mais j'aurais bien du mal à vous cacher mon engouement pour ce titre qui pourrait devenir, si tout se passe bien, l'un des jeux français les plus aboutis à ce jour, pour ne pas dire l'un des meilleurs. D'ores et déjà, sachez que le pari des développeurs de remettre le gameplay d'Ultima Underworld au goût du jour et sur les rails semble avoir été gagné haut la main. Pour terminer, j'aimerais insister sur l'aspect d'accessibilité immédiate de ce jeu : rarement, à part dans Deus Ex, l'aspect « jeu de rôle » qui peut en rebuter certains ne se sera aussi bien intégré à un moteur 3D et plus rarement encore on aura réussi à créer un univers aussi immersif à partir de si peu de choses.





... la Ligue Football Champions t'offre des stars pour gagner !

Liste des magasins : 04 79 96 47 61
www.playfootballchampions.com



Viens dans ton magasin découvrir quel **joueur vedette te sera offert** grâce à la Ligue ! Chaque mois, un nouveau joueur !



Tu penses avoir la meilleure équipe ? Viens jouer et t'entraîner dans les magasins partenaires de la Ligue.

... et entraîne-toi à la Ligue !



NEWS

WoNdeRmOwind



Eh bien voilà, c'est fait ou c'est tout comme : la Xbox débarque. Comme on le fait remarquer dans les pages que nous lui consacrons ce mois-ci, elle est grosse, elle est moche, elle est chère mais elle est puissante. La Xbox, c'est comme l'Inspecteur Harry parodié par Les Nuls : « je pue peut-être, mais j'ai un gros flingue ». Afin de devancer d'éventuelles critiques émanant des divers factions anti-console , je répéterai ce qui a déjà été écrit ici : il n'est pas question de laisser tomber le PC. D'ailleurs ça esquinterait mon parquet. Simplement, comme la machine de 3DO en son temps dont certains jeux étaient testés dans Joystick, il nous semble que la BillouBox peut nous intéresser, nous la-grande-famille-des-joueurs-qu'on-aime-le-PC-comme-machine-de-jeu-parce-que-c'est-une-bonne-machine-pour-jouer-je-trouve. Bien entendu, ce ne sont pas les jeux cohabitant sur les deux supports qui enthousiasmeront la rédac' mais les jeux spécifiques à la Xbox. En effet, si l'amateur de jeux manga-jap' trouve largement de quoi étancher sa soif d'aventures vidéoludiques et de saké tiède chez Sony et autre Nintendo, le joueur PC, étanche aux charmes de l'Orient, est jusqu'à présent souvent passé, à quelques Puzzle Bubble près, à côté de nombreux titres pourtant bien rigolo. Avec un peu de chance, la Xbox pourrait constituer le chaînon manquant entre ces deux univers et réconcilier les deux communautés afin de n'en former qu'une, à savoir la-grande-famille-des-joueurs-qu'on-aime-jouer-sur-des-machines-de-jeu-parce-que-c'est-une-bonne-idée-pour-jouer-je-trouve. Simplicité console + profondeur PC, ça peut dépoter. D'ailleurs, s'il est constant « qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse », alors avec un flacon de plus ça devrait être mieux.

DITO

Cyrille Baron

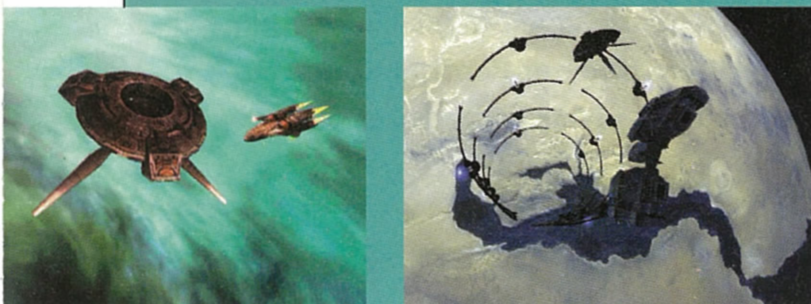
Bethesda Softworks ne recule devant rien pour emballer son jeu très attendu : Elder Scrolls III : Morrowind. En effet, un communiqué de presse vient de nous annoncer que certaines des voix seront faites par Lynda Carter herself. Mais si, vous savez... Oui, voilà, la même Lynda Carter qui interprétait Wonder Woman dans la série télé kitch tournée il y a de cela bien longtemps. Ah, Wonder Woman, quel charme fou avec ses yeux bleus clairs perçants, sa petite frimousse et surtout sa paire de loches tout à fait effarante. Bon voila, j'aurais bien voulu insérer une vacherie sur son avion invisible de merde et sa connerie de lasso magique, mais .. ah ben tiens, c'est fait.

À poil et à vapeur

Une entreprise finlandaise vient de concevoir une salle de sauna munie d'un système de vidéoconférence installé directement dans les bains. Comme réponse à la question que vous vous posez inévitablement, le P.D.G. de la boîte a déclaré qu'il était dans la tradition du pays de rentrer nu dans les saunas.

Ça a la tronche d'Homeworld

Le développeur Russobit, jusqu'ici spécialisé dans les jeux érotiques (non, ça ne s'invente pas), vient de nous fournir des photos assez impressionnantes de HomePlanet, un jeu de shoot-tactique spatial. On nous annonce des spécifications telles que soixante vaisseaux à piloter, un modèle physique newtonien et une vingtaine de missions reliées entre elles par une trame non linéaire.



Des formes parfaitement ARRONDIES



Les créateurs de Earth 2150 se sont remis au boulot et nous préparent KnightShift, un mélange de stratégie temps réel et de jeu de rôle se déroulant dans un univers médiéval fantastique un peu déjanté. KnightShift utilisera le moteur 3D mis au point pour le futur Earth III, qui devrait présenter la particularité de générer directement des courbes de Bézier plutôt que des polygones. Ça veut dire que les décors et les persos pourront avoir des formes parfaitement arrondies ; je vous laisse deviner les implications d'une telle technologie s'ils sortent un nouveau Virtual Valerie. Pas d'autres infos pour le moment, si ce n'est que la sortie est annoncée pour septembre 2002.

Foire aux débs

Une mère de famille quadragénaire du Kansas a monté une page web, en prétendant s'appeler Kaycee et être une jeune lycéenne souffrant d'un cancer. Sur cette page, on trouvait un journal intime de ses journées passées à combattre la maladie jusqu'au jour de sa mort (fictive). Pendant ces deux ans, des milliers de généreux crédules ont envoyé leurs mots de soutien, parfois des lettres affectueuses de plusieurs pages mais aussi quelques billets verts pour encourager la petite à tenir bon. Tiens, je me demande si c'était pas la petite sœur de Josélito, ce « petit garçon brésilien leucémique qui attend que vous lui versiez un dollar pour sa greffe » ou de la petite « Rachel Arlington, 10 ans, leucémique, qui se verra reverser 100 balles à chaque fois que vous enverrez ce message à trois de vos amis ». Pour en finir avec ça : www.hoaxbuster.com

FIBRE ÉLECTRIQUE

Le gouvernement vient d'autoriser EDF (plus particulièrement sa filiale RTE, Réseau de Transport d'Électricité) à poser des fibres optiques à côté de ses lignes à haute tension. Figurez-vous que cela devrait réduire la « fracture numérique » qui divise la France, avec d'un côté les citadins blindés d'accès Câble ou ADSL, et de l'autre les paysans, enfin les gens de la campagne quoi, qui sont encore obligés de supporter le modem téléphonique. En passant par les gros pylônes électriques qui jalonnent nos belles vallées, la fibre optique rendra enfin le haut débit accessible de n'importe quel coin de France – d'ici à 2005, nous annonce-t-on - pour un coût trois fois moins important que s'il avait fallu enterrer les tuyaux.

Télex

Ça n'a pas de rapport mais Arnold Schwarzenegger envisage très sérieusement de devenir gouverneur de la Californie. En revanche, Christian Clavier n'est toujours pas intéressé par le poste de premier ministre.

Six ans pour ça



Décidément, il ne se passe plus un seul mois sans qu'un docteur désœuvré n'ouvre son clapet pour sortir un truc absurde. Cette fois-ci, c'est au tour des manettes vibrantes de se prendre une fatwa médicale. La raison : elles font mal aux mains si elles sont utilisées pendant longtemps. Du coup, scandale dans le milieu de la médecine londonienne et missives envoyées au journal médical britannique pour leur parler du cas unique de ce garçon de quinze ans dont les bras souffrent d'un « syndrome des vibrations ». Si ça se trouve, dans cinq jours, on apprendra que le gamin, il travaillait aux BTP et défonçait les routes goudronnées au marteau-piqueur vingt heures par jour. Bref, toutes ces assertions bizarres confirment le fait que s'asseoir sur une GameCube peut causer des lésions cérébrales irréversibles.



DUNGEON SIEGE, le site

Pour ceux à qui notre News ne suffit pas et qui ne tiennent plus en attendant Dungeon Siege, Microsoft vient de mettre en ligne un site au www.microsoft.com/games/dungeonsiege/ Celui-ci contient des milliards de screenshots et des millions d'informations sur tous les aspects du nouveau jeu de Chris Taylor.

Falcon renaît de ses cendres

C'était un rêve un peu fou qu'on faisait entre nous, au petit matin, après une mission multijoueur en LAN contre une centrale électrique nord-coréenne : Falcon 4.0 aura bien une suite. Falcon V a été annoncé officiellement par G2 Interactive, une boîte fondée par deux gros passionnés du simulateur de Microprose (que ce nom soit sanctifié...) et qui en ont négocié les droits avec Infogrames. Le studio Force 12 devrait s'occuper du développement. On compte déjà dans ses rangs d'anciens membres de iBeta, l'équipe à laquelle on doit les excellents Realism Patch de Falcon 4.0, ainsi qu'un ancien pilote de F16 durant la Guerre du Golfe pour faire office de conseiller technique. Falcon V devrait intégrer toutes les améliorations apportées à Falcon 4.0 par ses nombreux fans ces trois dernières années, et bénéficier bien sûr d'un tout nouveau moteur graphique.

IronStorm

GENRE
Shoot

ÉDITEUR
Wanadoo Édition

DÉVELOPPEUR
4x Studio

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

Tiens, il y a Wanadoo Édition qui va nous donner une nouvelle bonne raison de nous foutre sur la gueule, que ça soit en réseau ou en solo. Ainsi, on retrouvera les joies du démolissage d'andouilles à grands coups de pompeux, du découpage de bidoches à grands coups de sabre, du perçage de cervelles à grands coups de snipe ou de l'explosage de barbaque à grands coups de grenades. Oui, maintenant on peut le dire : la guerre, c'est de la boucherie… C'est le développeur 4x Studio qui se colle à la réalisation et, pour la circonstance, ils ont fait en sorte de réécrire l'Histoire. On se retrouve donc au début de la Grande Guerre, celle de 14-18, sauf que là, il n'y a pas eu de 18. La Première Guerre mondiale, selon Wanadoo (oui, moi aussi, ça me fait rire, dit comme ça), a duré plus de cinquante ans. En gros, l'affrontement voit deux protagonistes qui se mettent dessus régulièrement à partir de tranchées fortifiées dernier cri que cinquante années de progrès militaires ont été capables d'améliorer. À gauche, dans le coin Ouest, on a donc la coalition occidentale, qui cote ses armées en bourse, tandis qu'à droite, dans le coin Est, on a l'Empire russo-mongol. Ce dernier est dirigé de main de fer par le baron Roman Ungern Sternberg, dit le « baron fou ». On aura l'occasion de se glisser dans la peau de Weazel, officier des forces occidentales,



pour aller casser à outrance du Russo-Mongol. Le joueur se tape près d'une vingtaine de niveaux dans six environnements différents, nous dévoilant une Europe très correctement déchirée dans le sens de la longueur. Techniquement, ça a l'air honnête. On pourra jouer à la première et à la troisième personne. Les environnements semblent détaillés, les développeurs auraient pris un soin particulier à rétablir une ambiance sonore digne de celle



La guerre mondiale aura beau être la première, elle sera quand même bien remplie de tanks lourds.





On pourra jouer à la première et à la troisième personne.

de « Qui veut la peau du soldat Ryan ? », par exemple, en cherchant des différences de bruit d'impact lorsqu'une balle rencontre un mur, une porte, un mec ou un toon. Idem pour les conditions dans lesquelles se déroulent les bastons : il semble que 4x Studio ait pris soin de ne pas oublier les trucs rigolos du Chemin des Dames, c'est-à-dire les nids de mitrailleuse et les gaz de combat. Évidemment, puisque cette satanée Première Guerre mondiale dure depuis plus de cinquante ans, il est inutile de dire que les moyens de dessoudage d'autrui auront, eux aussi, évolué. Si la guerre reste souvent de tranchées, il faudra également composer avec la présence d'hélicoptères, l'usage de radars de proximité ou encore de guidée laser, au faisceau rouge peu aimable, mais ô combien psychologiquement déstabilisant pour la future victime. Tous ces aspects seront évidemment disponibles sur les parties en réseau où seize joueurs par cession peuvent s'entretuer.

Pete Boule



Une usine sortie tout droit de la couverture de l'album « Animals » des Pink Floyd.

France Télécom fatigue aussi les pigeons

En Angleterre, Frank Armstrong se bat contre Orange, la filiale « portables » de France Télécom. Ce monsieur, éleveur de pigeons de son état, affirme que la construction des mâts d'antennes par Orange accroît la confusion chez ses volatiles et les empêche de retrouver leur chemin jusqu'à leur cage. Comme pour les excuser de leur bêtise, il ajoute : « Ils sont très jeunes ces oiseaux, des fois je les vois tourner et tourner à la recherche de leur maison, puis ils se fatiguent et s'en vont. » Oui, ils s'en vont, tout comme ses petits bouts de cervelle.

Gino-la-main-froide.com

Une femme de 23 ans a été arrêtée en Corée du Sud après avoir embauché un tueur à gages via Internet, sur un site spécialisé, pour étrangler sa mère qu'elle ne supportait plus. Apparemment, ce genre de site se répand depuis quelques mois à vitesse grand V ; des étudiants un peu fauchés y proposent de buter vos ennemis intimes contre une petite valise de biffetons. Par exemple, cet étranglement a été facturé 70 000 dollars, en comptant bien sûr les notes de frais. Ça reste quand même un loisir de riches.



Fallout III

Après de petites frayeurs dues à l'annonce de Icewind Dale II (que les fans ont confondu avec le Monroe Project et Fallout III), Feargus de Black Isle a remis les choses au point concernant Fallout III. Il nous apprend que le jeu sera en 3D, avec des effets de lumière, de particules et de jolis mini-guns. Côté personnages, les corps comprendront des parties à assembler les unes aux autres, histoire de faire des centaines de NCP différents très facilement. On trouvera de nouvelles skills, notamment pou les personnages non orientés combat. Le jeu gardera les mêmes tons de couleur en général, mais présentera de nouvelles variétés de terrain. Il devrait se dérouler dans un vrai site américain, de façon à pouvoir se connecter aux événements des autres chapitres. Il faudra aussi trouver un équilibre et une solution pour mettre à égalité les personnages orientés arts martiaux et ceux munis d'un lance-roquettes. Tous les types de protagonistes et de factions issus de Fallout I et II seront encore présents dans ce nouveau titre.



Crocheter les serrures simples ou multiples est un art qui vous demandera surtout une bonne mémoire.

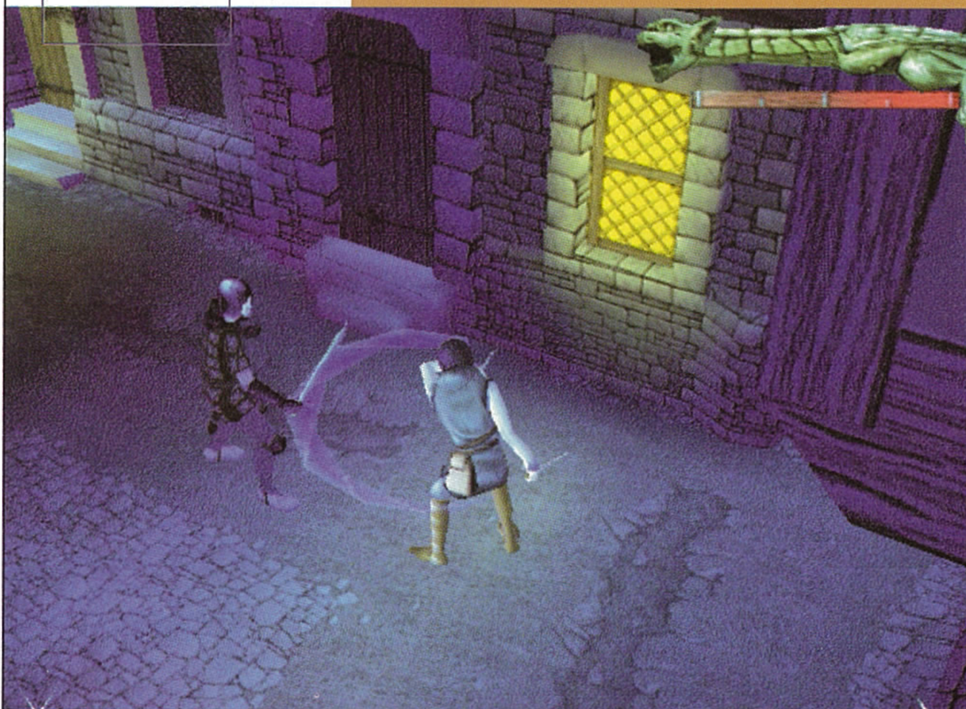
>Genre : Aventure
>Éditeur : Wanadoo Édition
>Développeur : Wanadoo Édition
>Sortie prévue : Novembre 2002

Inquisition

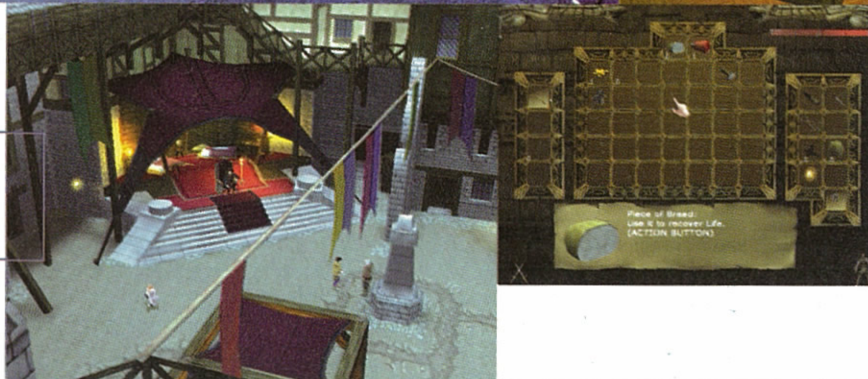
Être un maître-voleur exige aussi quelques capacités de combat car ceux-ci seront parfois inévitables.

Développé par une équipe interne de Wanadoo dont une partie des membres provient de l'ancien studio Index, créateur de Dracula et Croisade, Inquisition vous propose une aventure romanesque dans un Moyen Âge ravagé par la peste où le héros, Matthieu, jeune voleur échappé de la prison du Châtelet, trouve l'amour et connaît la douleur au long d'une chasse au trésor initiatique. Quant au background, s'appuyant sur la trame historique du XIVᵉ siècle, il vous immerge dans un univers à la fois violent et très humain.
Incarner un voleur ne signifie pas pour autant qu'Inquisition veuille reprendre le flambeau de Thief. Même si notre homme possède certaines capacités particulières comme celle de faire les poches ou de crocheter les serrures, l'aspect simulation s'arrête là. Matthieu a été choisi pour offrir un gameplay plus rigolo que celui du bourrin de base. Les dialogues retranscrivent l'aspect truculent de l'époque. Pour cela, un universitaire spécialisé dans le parler ancien a même été contacté afin de créer un langage original destiné à transformer le vieux français en un discours compréhensible pour notre époque. Si les voix et le graphisme se révèlent à la hauteur, cette aventure plutôt grand public pourra séduire aussi les hardcore gamers.

Kika







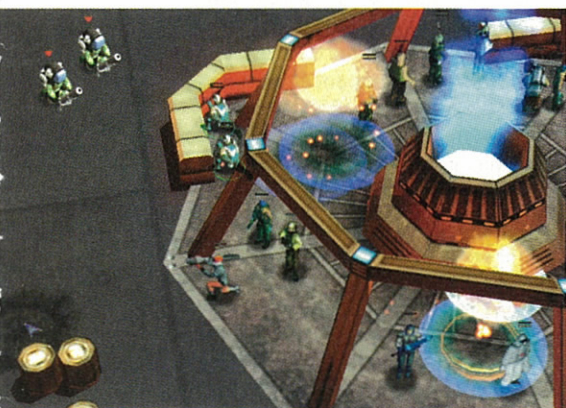
La cour des miracles sera votre sweet home tant que vous n'essayerez pas de doubler son roi.

Il FAUT bien SE trouver DES excuseS

Voilà encore une année qui s'annonce faste pour les avocats ricains. AOL et Microsoft déterrent une nouvelle fois la hache de guerre. Sans grande surprise, le premier reproche au second d'avoir abusé de sa position monopolistique pour imposer Internet Explorer au détriment de Netscape. AOL espère récupérer en justice des dommages équivalents aux pertes qu'il a subies en rachetant Netscape juste avant que les parts de marché de ce browser ne fondent comme un glaçon sur une plaque chauffante en plein mois d'août. Je me demande quand les génies d'AOL comprendront que si les gens ont abandonné Netscape, c'est surtout parce qu'il mettait trois plombes à se charger ou à afficher la moindre page, là où Internet Explorer fait tout en un claquement de doigt.

Good Vibes

Après Mankind, les gars de Vibes se sont dit que ça serait ballot de laisser de côté toute l'expérience qu'ils ont acquise dans le massivement multijoueur. Voici donc Squad Tactics, leur nouveau projet, un jeu d'action/tactique 3D avec une vue de dessus. Deux factions se disputeront le contrôle d'une planète divisée en régions. Sur chaque région, jusqu'à 64 joueurs pourront s'étriper simultanément aux commandes de leurs petites escouades de soldats, ce qui donnera des batailles affichant jusqu'à 900 unités. Si ça ne vous fait pas peur, sachez qu'un bêta-test est d'ores et déjà prévu. Vous pouvez vous y inscrire sur www.squadtactics.com.





Gearbox s'y cOlle

On connaît le nom du studio qui bosse en ce moment même sur l'adaptation PC de Tony Hawk's Pro Skater 3 : il s'agit de Gearbox Software, les potes de Valve qui ont sorti les deux add-ons officiels de Half-Life, Blue Shift et Opposing Force. Leur boulot va notamment consister à adapter les contrôles de jeu au PC et à incorporer de nouvelles options pour le multijoueur. Tony Hawk 3 est sorti depuis deux mois sur PS2, mais on ne l'attend pas avant mars ou avril 2002 sur PC.

Télex

Le patch 1.07fr vers 1.08us dont on vous a parlé dans le dossier Falcon du mois dernier a été créé par le www.checksix-fr.com ; il se trouve à cette adresse.

HOOligans, s'AbsteniR

La NASA vient de publier ses critères de sélection d'êtres humains habilités à grimper dans la station spatiale internationale. L'existence de cette petite liste suit la grande mode qui pousse les multimillionnaires à faire une excursion dans le vide interstellaire en passant par la Russie. Après Dennis Tito, c'est au tour de Mark Shuttleworth, un Sud-Africain au nom prédestiné, de prendre le chemin de l'espace en payant 20 millions de dollars pour son ticket aller et retour. Désormais donc, les « ivrognes », les « menteurs », les « délinquants » ou ceux qui se sont « déshonorés dans leur emploi ou leur service militaire » seront exclus. Ouch, là c'est fini pour moi, Robbie Williams, le fils du prince Charles et les frères Gallhager d'Oasis.



Un moteur haut en couleur où les explosions et effets graphiques divers pullulent.



>Genre : Stratégie Spatiale
>Éditeur : CDV
>Développeur : Philos Labs Hongrie
>Sortie prévue : Automne/Hiver 2002

IMPERIUM GALACTICA 3

Les jeux de stratégie spatiale ne sont pas assez nombreux pour qu'un chef-d'œuvre tel qu'Imperium Galactica puisse passer inaperçu. Ce dernier, qui faisait la nique à Master of Onion ou à d'autres trucs plus bidons, nous a donné une bonne claque graphique dans sa seconde version qui offrait l'une des plus belles interfaces jamais conçues pour un jeu vidéo : menus tournoyant partout, effets de déroulement de menus à tomber par terre (pour ceux qui aiment bien les trucs un peu futiles et vains comme moi). Bref, un grand titre pondu par nos amis de Digital Reality. Tiens d'ailleurs, c'est pas eux qui font son troisième volet. Eux, ils sont en train de développer Haegemonia pour Cryo, un jeu de stratégie spatiale dont les images tuent bien tout ce que j'ai pu voir jusqu'ici. Mais revenons donc à IG3 qui change légèrement de cap. Oui, Philos Laboratories (oui, c'est bien l'ancien centre de vivisection hongrois reconverti dans le jeu vidéo... oui je plaisante) oriente le jeu dans une tout autre direction, quittant le monde pourtant passionnant de la micro-gestion stratégique pour aborder le combat spatial à la Homeworld. Oui, ce n'est rien d'autre que le titre de Relic qui m'est venu à l'esprit lorsqu'on m'a fait une démonstration d'une version peu aboutie du moteur. En fait, elle était encore moins impressionnante que le film de présentation de la bêta sur laquelle les développeurs bûchent encore : explosions, lumières dynamiques, jolies textures sont au menu de cette suite. L'aspect développement des planètes sera mis de côté dans ce nouveau jeu au profit d'une gestion des technologies et de la construction au sein même de la flotte. Le monde est composé d'une centaine de planètes formant une dizaine de systèmes solaires dans lesquels on se baladera gaiement. Côté xénomorphologie, on trouvera six espèces d'Aliens possédant chacune une technologie propre. Même si pour le moment le système de déplacement semble un peu lourdingue, on place quelques espoirs dans ce jeu pour qu'il devienne un clone réussi de « quoi-on-sait ».

Bob Arctor



L'aspect gestion/terraformation s'estompe au profit d'un jeu plus à la « Homeworld ».





La construction et la recherche se font maintenant au sein de la flotte.

YAGER

>Genre : Combat aérien futuriste
>Éditeur : THQ
>Développeur : Yager Development Allemagne
>Sortie prévue : Automne 2002

Je rêve d'un jeu qui se déroulerait dans un futur tout rose où l'espèce humaine aurait été remplacée par des pandas génétiquement modifiés, toujours aussi gentils et mignons que les pandas de maintenant, mais beaucoup plus intelligents. Ils auraient inventé la fusion froide, aboli toutes les guerres, et ils passeraient leur temps à jouer du pipeau ou à déclamer des vers de poésie panda ou à manger des bonbons à la framboise. Vous me direz, avec un background pareil, il serait difficile de trouver un scénario un peu excitant, c'est sûrement pour ça que les développeurs de jeu nous envoient toujours dans des univers futuristes de merde. Prenez les gens de Yager Development par exemple. Au début, ils étaient séduits par l'idée du monde enchanté des gentils pandas, mais pour ce qu'ils voulaient faire, un titre d'action avec des combats de jets futuristes, c'était pas l'environnement idéal. Ils ont donc inventé une fin de XXIe siècle violente avec des méga-corporations qui dirigent le monde et, dans les rares zones libres, des bandes de hors-la-loi qui passent leur temps à se taper dessus. Au milieu de tout ça trône Magnus Tide, le héros qu'on devine légèrement nordique, un pilote de combat freelance embauché par la Proteus Company pour enquêter sur une série de disparitions de vaisseaux cargos. Yager devrait ressembler à une sorte de Crimson Skies futuriste. Les missions seront très fortement scénarisées avec de nombreux rôles secondaires, des tonnes de rebondissements en cours de partie, et le gameplay devrait être tout aussi orienté action/arcade. Les combats se dérouleront à bord de chasseur du futur capable de faire du vol stationnaire et même de plonger sous l'eau pour aller torpiller des sous-marins ennemis ; il sera aussi possible de changer d'engin en cours de mission et de contrôler des armes lourdes à bord de gros vaisseaux de combats. Si Yager sort du lot, ce sera sûrement à cause de sa réalisation technique qui s'annonce de tout premier plan. Les paysages ont l'air magnifique, l'allure industrialo-rouillée des bâtiments qui parsèment les décors est bien rendue et les dogfights devraient donner lieu à une débauche d'effets spéciaux. Un autre truc que j'aime beaucoup : comme dans Aquanox, le cockpit sera entièrement en 3D. C'est un détail, mais je trouve que c'est beaucoup plus immersif que les classiques jauges en bitmap. Qu'est-ce que je pourrais vous raconter d'autre sur ce titre ? Ah oui, les développeurs annoncent une campagne solo de vingt-cinq missions, avec différents embranchements et des missions secrètes qui pourront donner accès à des équipements spéciaux pour le vaisseau. Voilà, vous savez tout.

Ackboo

Comme le dit Cap'tain Ta Race qui regarde cette photo par-dessus mon épaule : « Oh, c'est bien colorié ».

L'ambiance ne sera pas fraîche et pimpante, tout se déroulera dans un monde postapocalyptique avec de vieux bâtiments rouillés.

IndiAnA, c'esT le nOm DU chieN

Après un excellent jeu d'aventure à la Monkey Island (The Fate of Atlantis) et un clone de Tomb Raider un peu foiré (La Machine Infernale), LucasArts insiste pour nous resservir une louche d'Indiana Jones sur PC. Le chantier est confié à The Collective ; il s'agit des développeurs du sympathique Star Trek DS9 : The Fallen et de l'adaptation en jeu vidéo de « Buffy la tueuse de vampire », à sortir prochainement. Ce nouvel Indiana Jones sera « basé sur une intrigue historique se déroulant dans les endroits les plus exotiques du monde ». Il y aura « des niveaux dynamiques remplis d'action et de puzzles à résoudre », dixit le communiqué de presse que je repompe comme une feignasse, au mépris total de l'intégrité et de l'éthique qu'exige la profession (t'avais vraiment besoin d'une aide pour deviner que le docteur Jones serait mêlé à une « intrigue historique se déroulant dans les endroits les plus exotiques du monde » ? ndrc).

James Bond contre-attaque

Après l'annulation l'année dernière de The World Is Not Enough (officieusement pour raison de gameplay vraiment pourrave), Electronic Arts n'a pas abandonné l'idée de nous offrir un bon jeu James Bond sur PC. Le géant américain vient donc de signer avec Gearbox Software pour le développement d'un titre utilisant la coûteuse licence de l'agent secret rosbif. Les seuls détails que nous puissions pour l'instant vous donner sortent de la bouche du boss de Gearbox, Randy Pitchford : « Ce sera un jeu d'action à la première personne avec des passages en vue à la troisième personne et plein de cinématiques. » Voilà, on se met ça sous le bras et on attend les premières photos d'écran ou une éventuelle date de sortie pour vous en reparler (je parie qu'il y sera question d'espionnage « se déroulant dans les endroits les plus exotiques du monde », ndrc).

L'ExpErt commis d'oFFice



Depuis Soldier of Fortune, les jeux d'action n'arrêtent pas de s'autoproclamer « réalistes ». Rien de mieux que se payer le service d'un « spécialiste » pour appuyer ces prétentions du département marketing. Cette fois-ci, c'est à SCi Entertainment de s'offrir un ancien membre des SAS, Cameron Spence, pour les aider à mettre au point leur jeu Conflict : Desert Storm. Le monsieur a donc servi dans le corps d'élite britannique mais est également un littéraire puisqu'on lui doit le célèbre livre « Sabre Squadron », très apprécié dans de nombreux cercles intellectuels comme le 2e REP.

Jeuggle

Au cas où vous ne le sauriez pas, le meilleur moteur de recherche généraliste sur le Net est très certainement www.google.com. Celui-ci possède en effet une base de données de plus de deux milliards de pages constamment mises à jour, pour notre plus grand plaisir. La page web du www.unblinking.com/heh/googlewhack.htm vient de mettre au point un jeu rigolo qui consiste à trouver deux mots dont le résultat de la recherche ne donnera qu'un seul et unique lien. C'est amusant, inutile et récursif, parce qu'en postant son résultat sur ce site, on est assuré que, la semaine suivante, la même recherche donnera la réponse initiale en plus d'un nouveau lien sur le site de « googlewack ».



Vous pouvez incarner cinq personnages différents, de la voleuse au mécano.



>Genre : Commandos-like
>Éditeur : CDV
>Développeur : Philos Lab Hongrie
>Sortie prévue : Octobre 2002

Escape from Alcatraz

Escape from Alcatraz. À deux mots près, on dirait le titre d'un film de John Carpenter. Alcatraz : un mot si doux qui, contre toute attente, est celui d'une prison de sécurité maximale. Si le cinéma a immortalisé cet endroit au travers de films tels que « Les bronzés bronzent à Alcatraz » ou « Mon curé chez les forçats », on attendait du monde du jeu vidéo qu'il produise un titre phare pour dénoncer toutes les horreurs qui ont pu se commettre là-bas. Cela dit, depuis quelque temps, je préfère la baie de San francisco aux plages de Guantano Bay. Alcatraz est un jeu qui repose un peu sur le principe de Commandos. À la différence de ce dernier, il bénéficie d'un moteur 3D libre permettant de tourner à 360° autour du perso ou de zoomer jusqu'à voir la couleur des lacets de ses pompes. Mais le graphisme n'est pas le seul point commun avec le jeu de Pyro Studios : on y dirige cinq personnages aux compétences et caractéristiques très différentes que l'on pourra contrôler séparément. Parmi les membres de l'équipe sur lesquels on va pouvoir compter, c'est le délire total : on trouve un balèze, une voleuse, un mécano et un garde mais aussi un illusionniste et un shaman tous deux chargés de l'animation de l'endroit. Tiens, c'est bizarre, ils ont oublié le mime, le clown, sa guenon et son pote le chauffeur de taxi pour que l'équipe soit au grand complet. À l'instar de Commandos (oui, toujours), on aura affaire à des ennemis qui ont la vue et l'ouïe fines et qui ont une I.A. spécialisée dans la recherche active de détenus en fuite. Contrairement à ce que le titre peut laisser supposer, l'action se déroulera à travers de nombreuses prisons, à la sécurité variée et changeante suivant les endroits. Chaque niveau offrira nombre de solutions alternatives pour se glisser à travers les barreaux et se faire la belle au Mexique pour bouffer de la sauterelle grillée. Graphiquement, le jeu à l'air très crédible même si les personnages utilisés sont un rien caricaturaux, sans doute pour dédramatiser un thème un rien glauque.

Bob Arctor





On devra s'échapper de différents types de prisons.

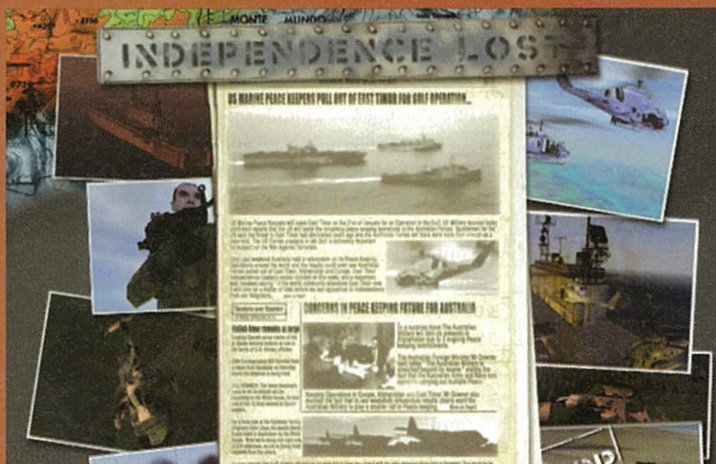
Le net évolue

Ce sont les ligues de moralité qui doivent être contentes : des analystes très sérieux de Jupiter MMXI ont découvert que les sites web à caractère pornographique n'étaient plus les zones les plus visitées du Net, loin s'en faut. En fait, ils seraient même placés à la douzième place, et croire que le « porn surfing » représente la première activité de l'internaute est un « anachronisme ». Si cela était très vrai vers 1993-1995, l'intérêt de l'internaute moyen a apparemment décru à mesure que sa connaissance de l'anatomie féminine et des fringues en latex s'est accrue. Pour expliquer ces mœurs légères, le boss de Jupiter pense que « dans les premiers jours d'Internet, ces sites ont eu beaucoup de succès parce qu'il n'y avait pas grand-chose d'autre à faire online. Les gens ont maintenant des choses plus intéressantes à découvrir ». Oui, par exemple les sites de célébrités à oualpé.



Le jeu tchèque de DEMAIN

Mine de rien, les Tchèques d'Opération Flashpoint sont en train de nous préparer Independence Lost, un big add-on pour leur jeu culte. Ils ont mis dans le plus grand secret (qui ne l'est pas resté bien longtemps) une page en ligne (www.independencelost.com/) causant d'un jeu au titre mystérieux et qui semble se dérouler au Timor oriental. Pour l'instant donc, rien d'officiel ni chez eux, ni chez Codemasters, mais on vous en dira plus long le mois prochain. On sait toutefois qu'en termes de durée de jeu, le challenge devrait être relevé. D'autre part, une rumeur veut qu'après ce titre, l'équipe passe tout à fait à autre chose. En attendant, régalez-vous avec cette semi-information.



La sOlution de secOurS

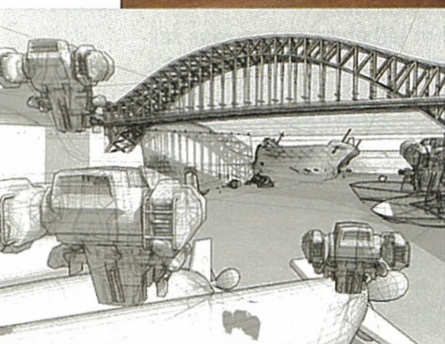
L'Internet par satellite, jusqu'à présent, c'était pas trop ça. Certes, les taux de transfert en réception pouvaient crever le plafond, mais pour l'émission, il fallait toujours passer par un modem téléphonique et tous ses inconvénients (facture FT, débits ridicules...). L'opérateur Tiscali s'est attaqué au problème et va lancer, courant 2002, ce qui deviendra la première offre d'accès à Internet par satellite en mode bidirectionnel. Le trafic montant et descendant se fera par une petite parabole, avec des vitesses à peu près similaires à celles du Câble ou de l'ADSL. L'avantage, c'est que contrairement aux technologies concurrentes, le satellite est accessible de n'importe quel point du territoire, même au fin fond d'une forêt sauvage de la Creuse. C'est donc un nouvel espoir pour les internautes campagnards d'avoir enfin un jour accès aux joies infinies du haut débit.

Telex

Les jeunes programmeurs un peu naïfs qui pensaient se faire du pognon en vendant des jeux vidéo pour Linux - je veux bien sûr parler de Loki Software - viennent de déposer le bilan. Ils avaient notamment porté des titres comme Rune, FAKK2, ou encore Alpha Centauri.



Les combats pourront avoir lieu sur terre ou dans l'espace.





>Genre : Shoot spatial
>Éditeur : CDV
>Développeur : Brat Design Allemagne
>Sortie prévue : Rentrée 2002

BREED



De nombreuses armes seront disponibles pour éliminer les Breed.

Les Breed sont des extraterrestres redoutables. J'en veux pour preuve l'extraordinaire longueur de leur appendice caudale et la forte propension qu'ils ont à commettre des génocides à une échelle planétaire. Ont-ils tort ou raison ? Agissent-ils par conviction politique ou religieuse ? Il appartiendra à l'histoire de le dire et de nous juger au moment où on plongera la tête de leur progéniture dans un bain d'acide de batterie. Mais avant d'agir en humanistes, racontons un peu leur histoire. Ces vilaines pustules ont tout simplement envahi le système solaire comme les puces envahissent mon chien. Les colonies humaines de Pluton, Saturne et Fontenay aux Roses ont été investies par cette engeance, puis rasées de près. Pendant que l'humanité menait une guerre vengeresse sur ces corps célestes, les Breed, moins idiots qu'on ne le pensait, en ont profité pour envahir la Terre. Ouaip, rien de moins que ça. D'un seul coup, on a oublié de regarder sur le radar, ou de contrôler la file d'attente au péage de l'autoroute de Normandie : on tourne le dos et hop ! une invasion de Breed. Mais Breed c'est aussi un shoot tactique à la première et à la troisième personne, et plutôt prometteur d'après les films et images que nous avons pu voir.
Ses caractéristiques n'en sont pas moins alléchantes puisqu'on parle, entre autres, d'un monde (en fait la planète Terre et son orbite) réalisé d'un seul tenant où on pourra partir de vaisseaux spatiaux et traverser l'atmosphère terrestre jusqu'au sol sur lequel on pourra accomplir la mission. De plus, chacun de ces scénarios pourra être joué à plusieurs postes simultanément ce qui donnera l'occasion de recommencer le jeu de différentes façons et de mener des combats en même temps dans l'espace, le ciel ou sur la Terre. Youpi.
Côté multijoueur, que du bonheur ou presque pour un maximum de 16 joueurs. À l'instar d'Opération Flashpoint, chaque joueur pourra grimper aux différents postes des véhicules. Le jeu comprendra 25 scénarios répartis en 6 campagnes.

BOB ARCTOR



L'ExpériencE sciEntifiquE InutilE du moiS



C'est une découverte bien troublante que celle faite par ces chercheurs (dont l'identité n'a heureusement pas été révélée) : la sexualité des vers de terre est exacerbée par les radiations des téléphones portables. Bon voilà, alors fermez les yeux très, très fort, et imaginez une bande de gus en blouse blanche dans des locaux universitaires en train de planter l'antenne de leurs cellulaires dernier cri dans un pot de fleur.

- Docteur Emma S. (rougissant) : « Regardez Kenneth, ils s'aiment. »
- Docteur Kenneth L. : « Oui Emma, c'est donc bien ce que nous avions tous craint : ils s'accouplent. »
- Docteur Emma S. (un peu confuse, s'épongeant le front) : « Kenneth, croyez-vous que nous pourrions faire de même ? »
- Docteur Kenneth L. : « Non Emma, nous sommes des scientifiques avant tout ! ».

Sir William Stewart, qui dirige ces recherches coûtant dix millions d'euros, a déclaré que ces résultats « étaient très importants et pouvaient mener très loin ».

Telex

Nvidia a annoncé cette semaine qu'ils avaient écoulé plus de 100 millions de processeurs graphiques en moins de cinq ans, depuis leur premier bidule sorti en 1996.

Le GANG desS DÉcideURS

La NASA a organisé, le mois dernier, un sondage qui demandait au public (mondial) quel domaine méritait des investissements financiers de la part de l'agence spatiale, dans le futur. Résultat : plus de 90 % des 54 000 sondés souhaitent que la NASA explore Mars, le reste qu'elle recherche des planètes compatibles pour une colonisation ultérieure (la Lune et Europa, lune de Jupiter), et d'autres qu'elle détermine des dangers potentiels venus de l'espace. Les 50 000 réponses ont été reçues en quinze jours, ce qui représente à peu près le temps, exprimé en années, que le congrès mettra pour accepter de financer tout ça.

Le REtOuR DU fils prOdigue

Nos confrères de Gamespot.com ont interviewé Warren Spector et Harvey Smith à propos de Deus Ex 2. On apprend pas mal de choses, notamment que le jeu démarrera quinze ans après la fin de Deus Ex, et qu'on retrouvera pas mal de personnages déjà connus et même leurs descendants. Nous savions que les développeurs voulaient un gameplay encore plus ouvert ; ils affirment désormais que le jeu pourra carrément se finir sans avoir à tirer une seule balle, en utilisant uniquement le dialogue et la discrétion. On apprend aussi que les augmentations pourront s'acheter sur le marché noir, car cette technologie aura alors échappé aux gouvernements et aux corporations. Enfin, Warren Spector confirme que le multijoueur n'est pas à l'ordre du jour pour Deus Ex 2, et que cette suite devrait être plus courte que le premier épisode, mais avec plus de chemins de progression possibles.

L'ÉLÉPHaNT BaRRY

Au National Sea Life Centre de Birmingham, une expérience est tentée pour aider les couples de requins en difficulté conjugale. Suite à des tests effectués sur une large variété de types de musiques, ils ont conclu que les chansons les plus propices à créer une intimité entre le mâle et la femelle sont celles de Barry White. C'est normal, à force de s'habiller comme un maquereau.

M

onsieur pomme de terre me l'avait dit avant de partir : « Tu verras, Sudden Strike, ça aurait pu être un chef-d'œuvre, c'est bougrement beau. Mais non, le gameplay, c'est pas ça. Dommage ». C'était en juillet dernier sur le tarmac de l'aéroport de Nice. Il faisait beau et chaud, il portait des lunettes de soleil et un slip propre. Puis il s'en est allé élever des rats en Sardaigne. L'histoire ne dit pas ce qu'il est devenu. C'est vrai, le jeu avait tout pour plaire : de jolis graphismes, une action omniprésente, sans parler du fort potentiel récréatif dû à des nidifications d'Allemands et de Soviétiques parsemant le terrain. En bref, on avait vraiment de quoi se régaler. Pour ceux du fond, Sudden Strike préfigurait l'un des seuls intérêts de Kossaks,



> Genre : Stratégie Temps réel
> Éditeur : CDV/Focus Home Interactive
> Développeur : Philos Lab Hongrie
> Sortie prévue : Juin 2002

Sudden Strike 2

à savoir la présence d'un grand nombre d'unités sur l'écran. C'était d'ailleurs l'un de ses principaux défauts puisqu'on ne pouvait reconnaître le type de certaines unités qu'assez difficilement. Côté tactique aussi, il y avait à redire : l'une des meilleurs tactiques consistait à entourer au lasso un gros tas d'unités pour l'envoyer au combat. Pourtant, on trouvait des caractéristiques attrayantes : une gestion des combats aériens sympatoche, un graphisme bien foutu et quelques autres trucs du même registre. Sudden Strike 2 ne propose pas de changements majeurs quant au thème : c'est toujours la Deuxième Guerre, mais cette fois-ci le conflit se déplacera légèrement vers l'est pour nous emmener en pleine guerre du Pacifique. La marine et les jeunes mousses feront leur apparition avec la possibilité pour le joueur de devenir amiral de flotte et même cheminot puisque les trains seront aussi contrôlables. Je le sens, ce jeu sera promu à un bel avenir dans le milieu très fermé des backrooms de la SNCF. Les tanks et les avions pourront être capturés et retournés à notre avantage. On trouvera cinq campagnes, une pour chaque pays, et dix missions solo pour entraîner les quarante nouvelles unités. Et hop, par le pouvoir de la sémantique, je viens de vous balancer ni vu ni connu trois chiffres bien chiants mine de rien.

Bob Arctor

Le jeu propose des graphismes fort soignés.

Sudden Strike 2 vous entraînera cette fois-ci dans le Pacifique.

L'ÉGLISE S'Y MET AUSSI



Des milliers de gens ont reçu, le mois dernier, les rejets d'une nouvelle forme de Spam sur Internet, qu'on pourrait qualifier de « relance ecclésiastique ». En effet, ces demandes de donations pour les bonnes œuvres provenaient d'un seul et même point, le monastère de la Sainte Trinité de Saint-Nicolas en Russie. Leur provider a fermé le site web du www.monast.ru/ en laissant un message, « Closed for spam », pour bien leur coller la honte. Les moines se sont défendus en prétendant qu'ils ne connaissaient rien au Net et qu'ils avaient accepté la proposition d'une société qui leur a vendu une liste d'adresses e-mail. Depuis, contrairement aux sites de cul qui polluent mon mail, ils se sont confondus en excuses, puis se sont auto-absous.

TELEX PALM OS

Le nombre d'assistants personnels vendus dans le monde tournant sous Palm OS vient de dépasser la barre des 20 millions. Il faut bien commencer par quelque chose. Après, quand on a moins peur, on enlève les petites roues sur les côtés et on achète un Pocket PC. Ah ben forcément, on tombe plus souvent.

Nouveau marché nouveaux cons

Une nouvelle profession vient de voir le jour : vendeur d'objets magiques. Partant du constat que les objets magiques récoltés dans les jeux de rôle massivement multijoueurs s'arrachent dans les ventes aux enchères sur le Net à des prix toujours plus élevés, la société Dark Snow en a carrément fait sa spécialité. Comme Mystic Games, les développeurs de Dark Age of Camelot, a tenté de les empêcher de vendre des objets venant de leur jeu, la société Dark Snow vient de les traîner devant les tribunaux.

Le RETOUR du MAGicien Woz



Après des années d'absence dues à diverses raisons dont un accident d'avion, Steve Wozniak revient sur le devant de la scène. Pour ceux qui l'ignoreraient, Wozniak, alias Woz, est l'inventeur de l'Apple II, le véritable génie technique à l'origine de la firme de Cupertino, celui qui a assemblé la première machine dans son garage pendant que Steve Jobs échafaudait des projets de marketing délirants. Il revient sur scène et lance une nouvelle boîte, Wheels of Zeus (WOZ), qui développera des produits wireless pour aider les gens à « localiser des choses de tous les jours ». Le tout marchera par GPS. Fini donc tous ces trucs énervants qui nous gâchent le week-end : les clés perdues au fond d'un sac ou notre girafe un peu fugueuse qu'on est obligé d'aller chercher à la SPA. On rigole, on rigole, mais il pourrait bien encore nous sortir un truc grandiose.

Télex

Vous aussi, hurlez votre dégoût de ce monde rempli d'injustices en signant la pétition pour rendre public le code source de Total Annihilation. Ça se passe sur www.planetannihilation.com/taforever

MAFIA pas en Italie



L'arrivée du jeu Mafia ne fait pas que des heureux, notamment dans un des pays qui en souffre le plus : l'Italie. En effet, le lancement de ce jeu prévu pour le mois prochain a attiré l'attention de Roberto Centaro, le président de la police nationale anti-mafia. Il a aussitôt lancé un très énergique « Je ferai tout ce que je pourrai pour interdire la vente de ce jeu dans ce pays ; c'est un véritable livre d'instructions pour ceux qui souhaitent devenir criminels ». La dernière phrase reprend en effet le sous-titre du jeu, « The instruction manual for wannabe mafiosi ». L'ancien ministre de l'Intérieur s'est lui aussi insurgé contre la parution du jeu d'Illusion Softworks.

Planning chargé

Les anciens de Dynamix n'auront pas pointé à l'ANPE trop longtemps. Après la fermeture de ce glorieux développeur ricain l'année dernière, une partie de l'équipe était déjà partie fonder Garages Games, une boîte spécialisée dans la vente de licences de moteurs graphiques, pour l'instant celui de Tribes 2. Les autres viennent de se retrouver chez Tesseraction Games, un nouveau studio qui va se spécialiser dans le massivement multijoueur (ça va, c'est pas trop concurrentiel…). Pas la peine de leur téléphoner pour leur payer un resto, ils sont déjà overbookés sur les quatre prochaines années : ils annoncent un premier titre prévu pour 2002, dont on ne sait encore rien du tout, un second pour 2004 (Earth Siege) et un troisième pour 2006 (The Driver). Et moi, je ne sais même pas ce que je ferai après-demain.

Le vent glacé du mois de mai



Nous avons une date de sortie ferme, définitive et gravée dans un bloc de glace pour Icewind Dale 2 : ce sera le 28 mai 2002. Black Isle en profite pour nous dévoiler que cette suite comportera 50 nouveaux sorts (en plus de tout ceux récupérés sur le premier épisode et l'add-on Heart of Winter), deux nouvelles classes de persos (le moine et le sorcier), des nouveaux types de persos et des nouveaux Class Kits. On sait aussi que le moteur graphique sera une version encore améliorée du Infinity Engine utilisé sur Baldur's Gate 2. Voilà, plus qu'à attendre.

Ce que l'avenir vous promet, Postal vous l'apporte



Il y a des scénaristes qui planchent des mois pour trouver des histoires de chevalier traversant un quelconque royaume des Ombres Maudites, d'autres qui montent de vastes intrigues avec des conspirations, des trahisons, tout ça pour servir de prétexte à un jeu vidéo. Et puis, il y a les gens de Running With Scissors, qui vont droit au but. Dans leur prochain jeu, Postal 2, on incarnera un héros dépressif qui, parti chercher une bouteille de lait, pète un plomb et se met à tirer sur tout le monde avec des armes de gros calibre. Mais attention, il fera ça avec classe et en full 3D, puisque les développeurs se sont offert le dernier moteur graphique de chez Epic, celui qui sera notamment utilisé sur Unreal Warfare. Pour mémoire, le premier Postal, qui scandalisa plus d'une association de sauvegarde de la Morale Publique lors de sa sortie, s'est quand même vendu à 200 000 exemplaires dans le monde.

PrOche Du pEuPle

Dans la catégorie « Je ferais n'importe quoi pour me faire élire, y compris me déguiser en Donald et manger mes excréments », des hommes politiques ont participé au premier débat politique par SMS, aidé d'un traducteur spécialisé dans l'orthographe abrégé de ce moyen de communication. Avec 160 caractères maximum par message, on devine que la discussion ne fut pas d'une bouleversante profondeur théorique. Ainsi, à la question posée par un djeun « pkoi tu veu dvnir pre6den ? », la réponse initiale qui était « Je me présente afin de satisfaire les attentes des Français en matière de justice sociale, de sécurité, afin de garantir à notre pays la place qu'il mérite dans un économie globalisante sans cesse plus compétitive » serait devenue après traduction « Paske c tro1 bon kif ! ».

Opération Juste Cause

Et si l'Inde et le Pakistan se fâchaient pour de vrai et s'envoyaient des missiles nucléaires ? Et si l'État d'Israël libérait les territoires occupés, comme ça, juste pour voir comment ça fait ? Et si l'Irak envahissait à nouveau le Koweït, pour le plaisir de faire un gag en deux temps ? Toutes les réponses à ces « Et si », vous les aurez en jouant à Super Power, le premier simulateur géostratégique planétaire. Vous y incarnerez tout simplement le pays de votre choix. La partie commencera le 1er janvier 1997… À vous de vous faire plaisir en réécrivant l'Histoire. D'ailleurs, je suis en train de bouffer une pizza dégueulasse, alors pas de pitié… hop… bombe à neutrons sur l'Italie.



www.golemlabs.com

Révolution soft

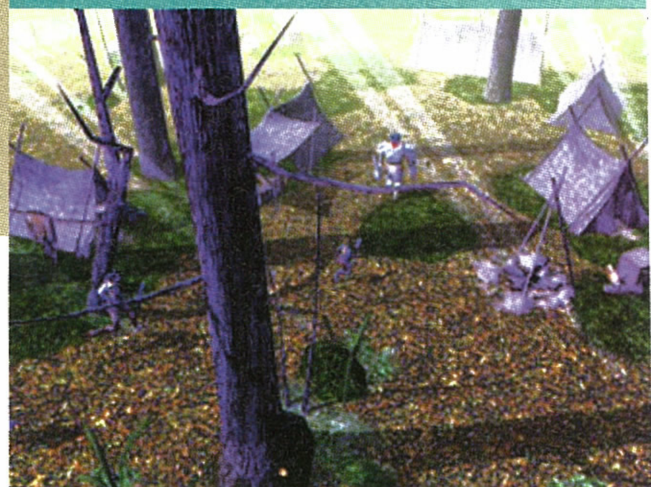
C'est presque devenu une tradition : le site du forum économique mondial de Davos, grande messe annuelle du libéralisme, s'est encore fait attaquer par une bande de piratins non identifiés. L'année dernière, ils avaient volé la base de données contenant les noms, les numéros de téléphone et de carte de crédit de quelques milliers de notables du village global. Pour cette édition 2002, ils ont fait plus brutal : ils ont carrément noyé les serveurs du site sous un flot de données afin de les saturer et de les rendre inaccessibles aux visiteurs normaux. Je ne doute pas que les participants devaient être bien peinés de cet accident en quittant le forum dans leur Mercedes blindée.

Putain de grenouille

Qui l'eût cru ? Le jeu PC se porte bien. Les ventes aux États-Unis sont en hausse constante depuis trois ans et atteignent des pics jamais égalés : 1,56 milliards d'euros pour 2001. Signe de l'augmentation notable de la longévité des jeux, les deux meilleures ventes de l'année 2001, The Sim's et Roller Coaster Tycoon, sont deux titres sortis en 1999. À la douzième place des meilleures ventes, notons la présence de l'increvable Frogger, qui date lui de 1997. Ah ben oui, on l'avait noté 20 % dans le numéro 88 de Joy.

Neverwinter des news

Depuis qu'on a appris que les développeurs de Neverwinter Nights étaient retombés dans le giron protecteur d'Interplay, on en sait un peu plus sur les spécifications techniques arrêtées pour le jeu. Bioware compte sortir son titre pour l'été, histoire de bien pourrir nos vacances. Neverwinter Nights comprendra une grosse campagne qu'on pourra faire en solo ou en multi. Elle devrait durer une soixantaine d'heures et sera divisée en quatre gros chapitres. Côté multijoueur (là où tout va se jouer), on devrait pouvoir héberger des parties contenant jusqu'à 64 participants.

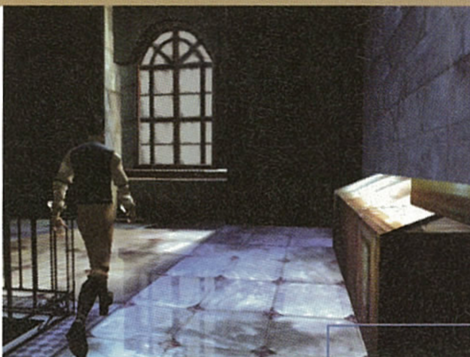


Dire que l'Empire britannique a pillé les trésors archéologiques de l'Égypte tient du doux euphémisme. Pour donner une idée de l'ampleur de ce désastre culturel, il suffit de se rappeler que, entre le XVIII[e] et le XIX[e] siècle, des propriétaires terriens fortunés faisaient venir d'Égypte des bateaux pleins de momies destinées à être broyées afin de servir d'engrais. Avant de créer la farine animale, ces cons avaient réussi à inventer l'engrais humain... De là à penser que les malédictions pharaoniques ont été spécialement inventées pour faire réfléchir outre-Manche, il n'y a qu'un pas qu'un studio de développement, anglais justement, a franchi.
Ainsi, les petits gars de Asylum Entertainment ont-ils conçu Curse : The Eye of Isis, qui sera édité chez Wanadoo Édition.



>GENRE : MALÉDICTION D'ANCIENNE ÉGYPTE
>ÉDITEUR : WANADOO ÉDITION
>DÉVELOPPEUR : ASYLUM ENTERTAINMENT
>SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2002

CURSE : THE EYE OF ISIS



Les vues différentes du jeu varieront selon des angles de caméra.





Il y aura deux façons principales de mourir. Soit en se faisant fritter comme un malpropre, soit en se faisant maudire au dernier degré par notre entité gazeuse.

L'action commence à Londres, en 1890, en plein milieu du British Museum où sont exposées plusieurs sculptures ramenées d'Égypte.
Le problème, c'est que l'une de ces statues renferme une de ces malédictions tellement rudement trop maléfiques, qu'on pourrait en faire un film à Hollywood. La malédiction est en fait une entité gazeuse qui a l'étrange pouvoir d'animer les objets inertes qu'elle incarne pour en faire des instruments de mort. En gros, si cela se produisait sur un ordinateur, lors de l'insertion d'un CD-Rom, le tiroir essaierait de happer la main de l'utilisateur afin de l'avaler tout cru. Ne trouvant pas d'ordinateurs disponibles à cette époque, l'entité se contentera donc de statues, de momies et de cadavres (parce que jusqu'à présent, un cadavre, c'est un objet inerte).
Pour mettre fin à cette malédiction, le joueur incarnera deux personnages qu'il jouera alternativement tout au long de l'aventure. Il s'agit de Darien Dane, ingénieur en plein de trucs, et de Verity Sutton, étudiante en plein de trucs, notamment en archéologie (Pfiou ! un moment j'ai craint de devoir incarner un tiroir de CD-Rom, ndrc). Leur but sera de ramener la statue maudite à sa place, c'est-à-dire au cœur d'une pyramide d'Égypte. Évidemment, il y aura plein d'imprévus, du mystère, de l'aventure, des infusions Lipton, des détournements de train (si, c'est possible), des voleurs qui cherchent à se saisir et de la statue et de l'étudiante. Il y aura aussi plein de trucs qui coulent vite (du camembert ? ndrc) genre bateaux, barque, pirogue.
La gestion des personnages sera très similaire à celle d'un Resident Evil, avec quelques trucs en rab, comme, par exemple, la possibilité de viser des localisations différentes sur ses ennemis, ou encore, le fait de gérer ses points de vie et ses points de malédiction en même temps (un peu comme dans Dark Earth).
Il va sans dire que le système de sauvegarde sera hérité de celui du monde de la console : un personnage-clé intervenant dans les niveaux permettant lesdites sauvegardes du jeu.
Curse sera destiné au grand public et il faudra donc s'attendre à un jeu très scripté.

PETE BOULE



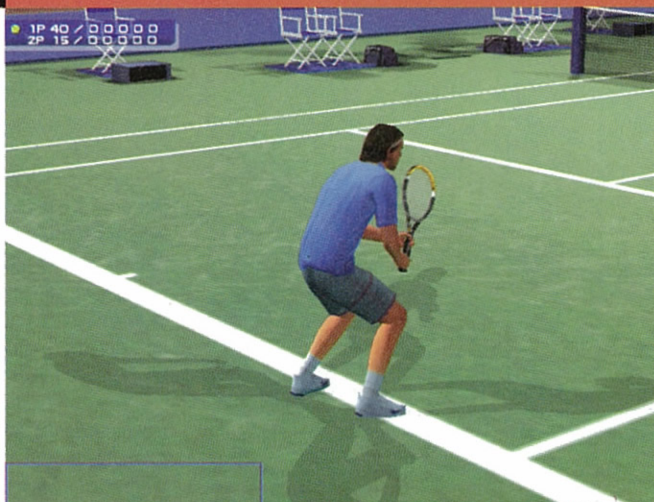
À l'instar de Tennis Masters Series, les angles de vue devraient être multiples.

>Genre : Pêche aux moules
>Éditeur : Wanadoo Édition
>Développeur : Carapace
>Sortie prévue : Mai 2002

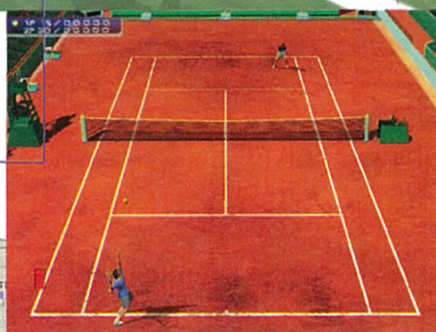
Rolland Garros 2002

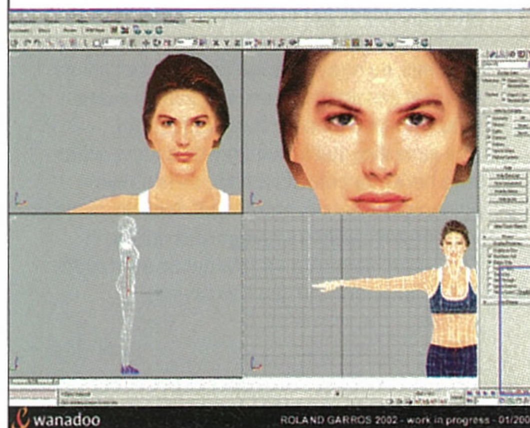
C haque année, c'est la même chose. Au mois de mai, il y a un morceau de terrain dans un coin du XVI[e] arrondissement, le stade de Rolland Garros, qui est envahi par une foule de types tous plus ou moins bizarres, et dont très peu s'intéressent au tennis. Dans l'ordre on trouve des vieux lubriques qui peuvent enfin regarder sous la jupe des filles en toute sécurité, des branleurs à lunettes griffées armés du portable dernier cri, des amants, des maîtresses, des concessionnaires automobiles, des acteurs à la retraite, des représentants de la Jet-Set, leurs gardes du corps, des pickpockets qui essaient d'éviter les gardes du corps, des journalistes ayant réussi à obtenir des places gratuites, des ratons laveurs et des joueurs de tennis. Évidemment, c'est cette dernière catégorie de personnel qui s'intéresse vraiment au tennis. Histoire de célébrer l'évènement, Wanadoo Édition sort une suite à Rolland Garros 2001, paru à l'époque chez Cryo. Concernant le titre, ce ne sera pas tuant d'originalité, puisque ça va s'appeler Rolland Garros 2002. Pour le reste, Carapace cherche à trouver un gameplay qui couvrirait un éventail allant de la simulation, à l'instar d'un Tennis Masters Series de chez Microïds, jusqu'à de l'Arcade pur jus, du genre Virtua Tennis premier du nom. En ce qui concerne la partie simulation, Carapace espère faire aussi bien, sinon mieux, que le Tennis Masters Series de Microïds, grâce à un moteur qui leur permettrait d'obtenir une très bonne gestion physique, tant du comportement des joueurs que de celui de la balle. Pour la partie Arcade, Carapace a eu l'idée de créer des modes de jeu plus nerveux, comme des double-mixes, ou encore, des jeux en mode Mort subite, faisant gagner la partie au bout du premier jeu gagnant. Histoire de donner un tant soit peu de crédibilité et de l'ambiance à l'ensemble, Wanadoo et Carapace ont réussi à obtenir les licences sportives du tournoi de Rolland Garros, ainsi que celles des tournois Open de par le monde.
De plus, on pourra jouer dans la peau de huit joueurs et quantre joueuses réellement existants, comme Gustavo Kuerten ou encore Sébastien Grosjean qui, pour la circonstance, se sont fait motion capturés.

Pete Boule



Un éclairage dynamique est prévu. Notez les ombres du joueur.





Plusieurs joueurs professionnels ont prêté leur visage au développeur.



Zidane avec des capteurs... Oui, ça fait drôle. D'habitude, on le voit avec des bouteilles d'eau minérale.



>Genre : Foutballe
>Éditeur : Cryo
>Développeur : Precision
>Sortie prévue : Mai 2002

Zidane Football Generation





Je ne sais pas ce qui m'insupporte le plus dans le football. La France qui n'en peut plus d'être championne du monde depuis près de quatre ans ? Le Heysel ? Le nationalisme bovin des supporters de tout pays ? Ou est-ce simplement à cause de ce très mauvais diminutif qu'on a trouvé pour Zidane, en l'appelant « Zizou ». Avouez que ça fait un peu première expérience touche-pipi sortie des toilettes d'une maternelle... et puis, si tout le monde devait se taper des sobriquets pareils, quelle catastrophe. Tenez, on va faire l'expérience avec les membres de l'équipe. Ackboo deviendrait Ikbou ; Bob Arctor, Bibou ; Kika, Kikou ; Fishbone, Fichou ; Ian Solo, Yinou ; Wanda, Widou ; Moulinex, Mimou ; et oim, Pete Boule, Pipou... Misère.

Bref, Cryo vient de nous présenter les premières images de Zidane Football Generation. Le jeu sera donc de foot pur et dur en 3D et il ne faudra pas s'attendre à de la gestion. Ce sont donc quelque soixante-dix équipes différentes qui pourront être présentes sur chacun des 14 stades qui ont été modélisés à partir d'édifices déjà existants.
Quel rapport avec Zidane ?
Eh bien il semble que les gens de Precision, le studio de développement italien, aient cherché à créer un jeu de football exclusivement axé autour du joueur emblématique qui, faut le reconnaître, est assez doué avec un ballon dans les jambes. Ainsi, certains matches auront déjà été joués dans la vraie vie du joueur, démontrant son savoir-faire. Il va sans dire que Zinedine Zidane s'est prêté au jeu (oui, elle était facile celle-là) et s'est fait motion capturé en bonne et due forme, afin qu'on puisse jouer correctement avec. Techniquement, ça a l'air abouti et on nous garantit que l'I.A. sera suffisamment élaborée pour permettre au joueur de n'incarner que Zidane sur le terrain, laissant le soin aux autres joueurs de son équipe de lui faire des passes, voire de marquer pour peu qu'ils aient la balle au pied lorsqu'ils sont en face des cages adverses.

Pete Boule



Ce sont 14 stades différents qui seront modélisés.



La mini-carte radar bien pratique est toujours disponible





La réalisation de Warcraft III est très cartoon.

>Genre : PC CD-Rom >Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Sierra >Développeur : Blizzard
>Sortie : Avril 2002

WARCRAFT III

Mardi 12 février 2002. Une version de Warcraft III vient de se matérialiser à la rédac', pof ! un grand sourire sur la face, alors que les derniers films partent pour l'imprimeur demain à l'aube... Plutôt que garder ça pour nous, voici nos premières impressions, à chaud.
Comme pour Starcraft, il y a trois éons de ça, le bêta-test de Warcraft III s'est déroulé sur battlenet. L'objectif de Blizzard est de valider grandeur nature la robustesse de son code et l'équilibre général des différents camps. Mettons fin tout de suite au terrible suspense qui nous a valu plein de courriers interrogatifs. Warcraft III sera bien un Warcraft. Un Warcraft en 3D, avec plein de nouveautés ras la gueule, certes. Mais soyez assuré d'une chose, Blizzard a rangé au placard son concept fumeux de jeu de rôle stratégique pour faire ce qu'ils savent faire depuis trois générations d'orcs : du Warcraft.
Le premier contact avec la bête donne une sensation de produit très léché. L'interface, le nouveau système de partie rapide, tout est déjà parfaitement huilé pour partir à l'assaut des parties en réseau. En revanche seul le mode multijoueur est implémenté dans cette version. Pas de campagne solo, ni de scènes cinématiques. On aura bien le temps d'y revenir plus tard. Dès la première partie, on a l'impression d'être téléporté quelques années en arrière. Warcraft III reprend énormément d'éléments des volets précédents. L'interface, la collecte des ressources (bois, or, nourriture), les bâtiments et les upgrades successifs, jusqu'aux voix digitalisées (« yes mylord ») ressurgissent des limbes pour une séquence spéciale nostalgie. Passé le sentiment de déjà-vu, on explore les nouveautés et on constate que Warcraft III a quand même du répondant. Après avoir lu des millions de reportages à ce sujet, vous savez déjà que Warcraft III utilise un moteur tout en troidé. On ne peut pas faire tourner la caméra. En revanche, on pourra l'abaisser vers le sol pour avoir une vue rasante du champ de bataille. Esthétique mais peu utile. La vue principale ne propose pas non plus de zoom arrière mais on dispose, comme par le passé, d'une mini-carte radar assez pratique. La réalisation est très cartoon, avec des couleurs vives et des portraits animés dans les écrans de stats. Pourtant, même avec les options graphiques à fond, les personnages sont assez cubiques.
Enfin, on est quand même à des kilomètres de Warcraft II. Les animations sont fort réussies et souvent comiques, comme les terribles unités Abominations chez les morts-vivants. La grande nouveauté de Warcraft III, c'est l'apparition de quatre camps : les humains, les orcs, les morts-vivants et les elfes noirs. Il est probable que Blizzard continuera à apporter quelques retouches d'ici la sortie de la version finale. Mais d'ores et déjà, les camps sont bien équilibrés. Ils commencent à avoir l'habitude après le casse-tête de la mise au point de Starcraft. La seconde nouveauté, c'est l'apparition de héros que vous allez bichonner pour leur faire gagner de l'expérience. Bien entraînés et dotés d'attaques spéciales, ils seront la valeur ajoutée de vos armées.
Enfin, autre concept d'importance : l'upkeep. Pour donner du fil à retordre aux bourrins qui ne peuvent jouer à un STR sans faire des gros tas d'unités, Blizzard a introduit un système de ressources dynamique. Pour schématiser, plus vous aurez d'unités sur la carte, moins vos mines d'or vous rapporteront. Ben ouais, faut payer leur solde à tous ces soudards. Sur ce, les imprimeurs me font des grands signes. N'ayez crainte, nous reviendrons bien plus en détail sur Warcraft III le mois prochain.

IANSOLO





Nouveauté : l'apparition de héros que vous allez devoir bichonner.

À consommer de préférence avant…

Vu sur Slashdot.com : deux firmes travaillent actuellement sur des technologies permettant de limiter très précisément la durée de vie des DVD après leur première lecture. L'intérêt ? Au lieu d'aller louer un DVD, le garder 48 heures, puis être obligé d'aller le rendre, sous la pluie, la neige et la grêle, afin d'éviter une amende exorbitante, il suffira d'acheter un DVD limité à deux jours (à un prix comparable à celui d'une location) et de le jeter lorsque la date de péremption sera dépassée, exactement comme pour une escalope de veau restée trop longtemps dans le frigidaire. Les magnats d'Hollywood se bavent déjà dessus de bonheur, mais les gérants des vidéo-clubs doivent être un peu moins jouasses.

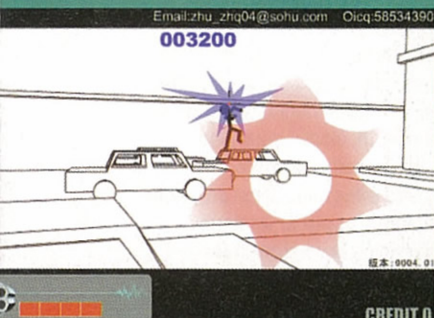


Une BONNE baisse

Les ventes de PC dans le monde ont enregistré cette année un très net recul : - 4,6 % par rapport à l'année 2000. Il s'agit de la première baisse depuis l'année 1985. L'américain Dell, aidé par un système de vente directe plus compétitif, est le seul des grands constructeurs à avoir augmenté ses livraisons en 2001, avec une hausse de 18,3 %. Dell détrône ainsi Compaq au premier rang mondial des fabricants de PC.

Productivité zéro

Voici deux jeux web, deux petits bijoux de simplicité. Le premier, Sheep Pool, vous met dans la peau d'un petit chien de berger qui évolue sur un billard américain. Le but est de faire entrer six moutons numérotés dans leur trou respectif. Ça marche très bien, c'est marrant comme tout mais un peu débile, il faut le reconnaître. Beaucoup plus ambitieux, Xiao Xiao est jeu de shoot en 3D à la Operation Wolf : armé d'un pistolet à six coups, vous avancez dans un décor en 3D subjective superbement animé.



Des ennemis apparaissent de toutes parts pour vous tirer dessus, vous balancer des grenades, des couteaux, etc. Le joueur doit évidemment faire attention à ne pas zigouiller des innocents. Ces deux jeux se trouvent sur le site Game Gateway, que je recommande chaudement à ceux de nos lecteurs qui ont la chance d'avoir Internet sur leur lieu de travail :
Sheep Pool : www.gamegateway.com/out/game.php?GID=1147
Xiao Xiao : www.gamegateway.com/out/game.php?GID=1041

Passion Sécession

Par acquis de conscience, parce qu'à Joystick, nous nous refusons à pratiquer la ségrégation ludique, je voudrais signaler à nos deux lecteurs passionnés de wargames sur la Guerre de Sécession ricaine qu'un nouveau titre dans cette veine est en préparation chez des développeurs inconnus, les gens de Walker Boy Studio, du nom de War Between The States. Pour une fois, la réalisation semble enfin se démarquer du traditionnel graphisme en seize couleurs avec une résolution de console des années 80. Nous aurons en effet droit à un vrai moteur graphique, en 3D s'il vous plaît, et peut-être même à des animations détaillées, des explosions, enfin, plein d'éléments un peu futiles certes, mais qui pourront sûrement rendre ce genre ludique un peu moins déprimant. Le jeu est prévu pour 2003, et juste après, il sera peut-être temps de régler le douloureux cas des wargames napoléoniens.



Transmutation

Des scientifiques américains ont reprogrammé des cellules graisseuses pour qu'elles se transforment en cartilage. Le champ des applications possibles de cette découverte est tout à fait inouï, et ce, notamment pour soigner une large variété d'obèses. Dans quelque temps, il y a fort à parier que les McDonald's seront hantés par une nouvelle espèce de grosse tortue.

Remake PC d'un jeu PC

On connaissait les remakes de jeux reprogrammés par des boîtes spécialisées afin de les transposer sur une autre plate-forme, mais là, Lonely Cat Games vient de faire très fort : ces gus sont en effet en train de bosser sur l'adaptation d'Hidden and Dangerous PC pour… PC. En fait, ce jeu, appelé Hidden and Dangerous Deluxe, sera un véritable remake du hit d'Illusion Softworks et de son extension Fight for Freedom. Le but de la manœuvre est tout bêtement de le faire tourner sous Windows 2000 et Windows XP en utilisant les fonctionnalités de DirectX8.1. Oui, tout cela pour qu'on puisse profiter des derniers gadgets 3D à la mode tel que le Hardware Vertex Processing ou un système d'ombres dynamiques. En plus, les derniers bugs du jeu seront ôtés et on aura surtout droit à un code plus efficace et rapide, ainsi qu'à un mode de Voice over data. Hidden and Dangerous, d'origine tchèque, préfigurait toute une génération de shoots tactiques tels que Project IGI ou Opération Flashpoint.




Le film m'avait dégoûté des lasagnes pendant quinze ans, ça devrait recommencer avec le jeu.



GENRE
Aventure/action à la Resident Evil

ÉDITEUR
Universal Interactive

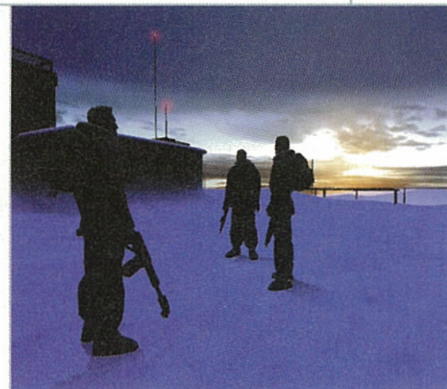
DÉVELOPPEUR
Computer Artworks Ltd G.-B.

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2002

THE THING

En effectuant des recherches au fin fond de l'Antarctique, des scientifiques réveillent une forme de vie extraterrestre restée jusqu'alors prisonnière de la glace. Cette espèce de virus de l'espace fait son chemin jusqu'à une base polaire et y contamine un à un tous les occupants, les chiens comme les humains, transformant généralement ses victimes en d'immondes tas de chair sanguinolents. Ça, c'est le scénario du film « The Thing » de John Carpenter sorti en 1982, que Computer Artworks (les créateurs de Evolva) s'attèle aujourd'hui à réaliser en jeu vidéo (pour être précis le film de Carpenter est un quasi-remake de « The thing from another world » de Howard Hawks, qui date de 1951, ndrc). L'exercice est plutôt casse-gueule, mais d'après ce que nous avons pu voir du jeu, les développeurs s'en sont apparemment déjà pas trop mal tirés. Même l'excellente bande originale, composée par Ennio Morricone en collaboration avec Carpenter, semble avoir été retenue pour le jeu, c'est du moins ce qu'on pouvait entendre en fond sonore sur la vidéo de présentation. Le scénario commencera à peu près là où s'est arrêté le film : la base polaire se transforme évidemment en fosse commune pour toute l'équipe de scientifiques et une escouade militaire est envoyée sur place pour tenter de savoir ce qui a pu s'y passer. The Thing sera un jeu dit de « Survival Horror ». En clair, on peut s'attendre à un gameplay du style Resident Evil, un mélange d'action, de puzzle et d'interaction avec les NPC, le tout à la troisième personne avec de la viande collée aux murs et des hectolitres d'hémoglobine, tout à fait dans l'esprit du film. Un des aspects les plus intéressants du jeu devrait être la gestion de la confiance et de la peur. Comme l'extraterrestre peut prendre le contrôle d'un humain sans que cela ne se remarque, tous les NPC seront complètement paranoïaques et n'hésiteront pas à fuir ou à flinguer quiconque leur semblera un peu alienisé (heureusement qu'ils ne sont pas passés à la rédac ! ndrc). Il faudra donc toujours agir de manière à leur donner confiance (un indicateur le mesurera), tout en se méfiant de tout et de tout le monde. Enfin, pour nous plonger dans l'ambiance du film, les développeurs nous promettent une gestion des lumières très travaillée (une bonne partie du jeu devrait se dérouler à la lueur des torches électriques ou des flammes), un rendu réaliste de la neige ainsi qu'une bande-son flippante à souhait.

Ackboo


Ma foi, voici un bien beau ciel polaire.




Discussion entre potes :
« – T'es possédé par l'alien toi ?
– Bah non – Et toi ? – Nan –
Bon alors on peut y aller... »

J'avoue que lorsqu'on m'a tendu le CD contenant la version preview de Army Men RTS, je suis parti d'un grand éclat de rire. Les derniers Army Men étaient tellement pitoyables (graphisme à mourir de laideur, gameplay pathétique...) que je n'avais aucune illusion sur le dernier rejeton de la série de 3DO. Première surprise en lançant le jeu, c'est le logo de Pandemic Studios qui apparaît pendant l'introduction. Pour info, ce sont les gars qui ont développé les deux Battlezone, je me demande ce qu'ils sont venus faire dans ce traquenard... Je lance la mission de tutorial et là... Bah c'est plus du tout le style Army Men qu'on connaissait. Le jeu est passé à la 3D d'assez belle manière, même s'il n'y a rien de renversant dans les décors, les textures ou les animations, le rendu graphique s'annonce quand même très propre, avec des couleurs chatoyantes et une fluidité absolue. Pour le gameplay, les développeurs semblent s'être recentrés sur de la stratégie temps réel pure et dure, si bien que ce nouveau Army Men vient plutôt concurrencer des titres comme Metal Conflict ou même Battle Realms (bien qu'on ne soit tout de même pas dans la même division question réalisation et innovation). Avec un petit bulldozer, on va ainsi se construire un quartier général (constitué d'une demi-canette de soda), puis une sorte de raffinerie (un mixer) dans laquelle les camions viendront déposer le plastique qu'ils auront récolté sur le champ de bataille. On pourra ensuite bâtir une vraie petite base, avec tout l'attirail du RTS traditionnel : caserne pour l'infanterie, garage pour les véhicules, canons anti-aériens, miradors de surveillance, rideaux de barbelé...
Les terrains de jeu promettent en revanche d'être beaucoup plus originaux. Ils iront du jardin à la cuisine en passant par le salon, le grenier, la salle de bain... On se retrouvera à organiser des offensives pour prendre le contrôle du sofa, du lavabo ou de la télécommande, ça devrait être marrant. Bref, 3DO s'est enfin retroussé les manches pour remettre sa franchise au goût du jour et, sans avoir pour l'instant l'étoffe d'un chef-d'œuvre absolu, cet Army Men RTS a déjà tout d'un bon petit strat' temps réel sympathique.

Ackboo



Même en plastique, je trouve que les militaires ont quand même plus de classe que les hippies contestataires. M'enfin c'est une opinion toute personnelle.

ARMY MEN RTS

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
3DO

DÉVELOPPEUR
Pandemic Studios

SORTIE PRÉVUE
Non Communiquée

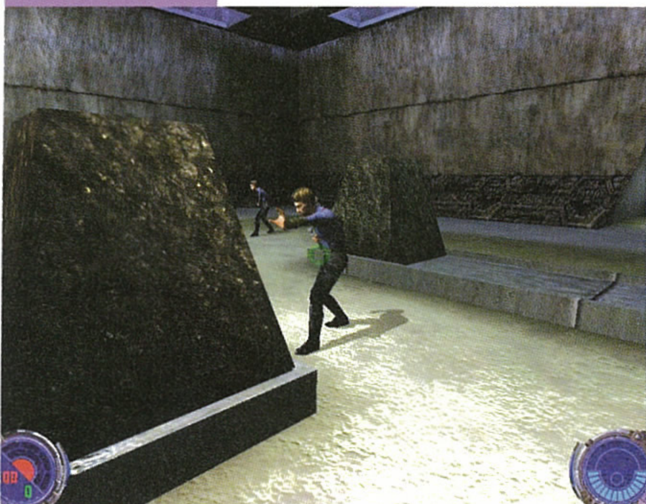

La ressource du jeu sera le plastique, qu'on pourra par exemple récupérer sur les jouets traînant dans les décors.





Une bataille sanglante s'engage pour la conquête du frigidaire.




La Force déplace les montagnes.

Donnez-vous la peine de voguer dans cette machine à remonter le temps. Hop là, direction fin 1997. Voush ! ça secoue, hein. Pourquoi 1997 ? Parce que c'est l'année de sortie de Jedi Knight. Jedi Knight qui était la suite du sympathique Dark Forces. Avec son mode mulijoueur enrichi aux morceaux de Force, Jedi Knight avait révolutionné nos parties en réseau. On faisait les fous avec des sabres laser, on pouvait utiliser les pouvoirs de la force pour sauter et courir comme des mutants, ou même devenir invisible. C'est sûr, on s'est bien marré, rappelez-vous la carte Oasis et sa piscine au milieu.
Un peu plus tard, les coyotes de Lucas nous sortaient Mysteries of the Sith. Avec un mode multi encore plus fouillé, des salamandres magiques et plein de décors pour se refaire les duels des films de la Guerre des Étoiles, le bougre nous a fait passer de sacrés bons moments aussi. Ah c'est sûr, on savait s'amuser en ces temps reculés, les p'tits gars. Après plusieurs millénaires d'attente, la suite de Jedi Knight vient de se matérialiser un court instant à la rédac'. Histoire de jeter un œil pédonculé dessus et de vous concocter cette petite news.

Comme dans JKI, on croisera moult engins célèbres de l'univers Star Wars.



GENRE
Combat au sabre laser

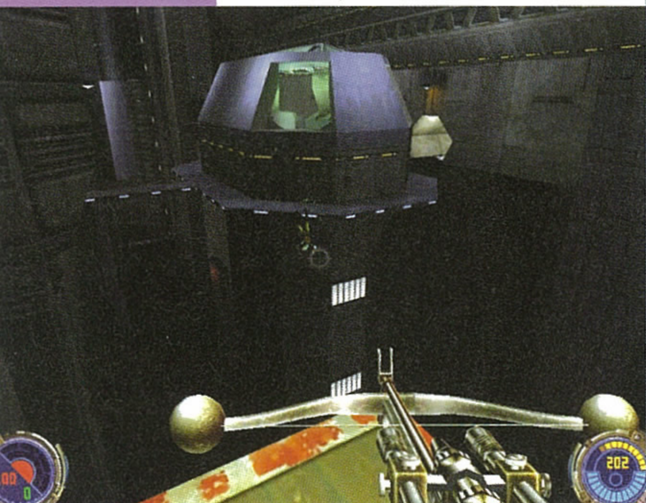
ÉDITEUR
Activision LucasArts

DÉVELOPPEUR
Raven Software

SORTIE PRÉVUE
Avril 2002

JEDI KNIGHT 2


Me faut une paire de jumelles comme ça !



En solo et en multi

Jedi Knight II, sous-titré Star Wars Jedi Outcast, est une superproduction commandée par LucasArts et Activision aux spécialistes du genre : Raven Software, auteurs d'un nombre incommensurable de shoots 3D (de Shadow Caster à Soldier of Fortune). Pour réaliser la suite de cette série mythique, Raven s'est servi en toute logique de la dernière incarnation de leur moteur fétiche : Quake III Arena Engine. Faut dire que depuis Shadow Caster qui utilisait le moteur de Doom, les gars de Raven (des potes d'Id Software) nagent dans le code Quake comme des poissons dans l'eau.
Jedi Outcast s'annonce comme un jeu fort complet. Pour le plus grand bonheur des fans de Star Wars, première époque, on va pouvoir enfiler à nouveau les bottes magnétiques de Kyle Katarn pour une aventure solo riche en rebondissements. Comme si ça ne suffisait pas, Jedi Knight II dispose aussi d'un mode multijoueur pas piqué des vers et a bien l'intention de faire encore plus fort que son illustre prédécesseur. On comprend mieux le temps qu'il aura fallu à Raven pour accoucher de leur dernier lascar. Développer une campagne solo dynamique et un mode réseau complet n'est pas une tâche de débutants.

Un gros boulot a été fait sur les animations et postures des joueurs.



Le retour de Kyle

On ne présente plus le très célèbre Kyle Katarn. Moitié agent secret, moitié chevalier Jedi, notre héros vous en a fait voir de toutes les couleurs dans les deux précédents épisodes de la série. Pour venger son père et défendre la Vallée des Jedis, nous avions dû affronter le terrible Jerec et sa troupe de malandrins, les Dark Jedis.
Le gars Kyle traversa ensuite une période difficile. Terrifié à l'idée de sombrer du côté obscur de la Force, notre chevalier avait décidé de prendre une retraite anticipée pour cultiver des poireaux sur Mos Esley, tout en touchant ses droits d'auteurs sur la série. Ha, ha, ha, mais ce serait ignorer les règles simples du bon scénario de série B. Pendant que notre héros se la coulait douce dans sa communauté fromagère, l'équilibre entre les forces du Bien et du Mal commença à chanceler de nouveau. Un nouveau Dark Jedi venait de faire son apparition, avec des projets innommables plein ses cartons. Notamment une nouvelle technologie qui met encore plus en péril la galaxie que la disponibilité des drivers vidéo pour votre dernier version de Windoze. Quittant à regret sa djellaba en poils de wookie, notre bon vieux Kyle Katarn reprend donc du service dans la campagne solo de Jedi Knight II.
Et on va pas s'en plaindre.

Le modèle bleu est livré avec un adaptateur secteur.

À deux c'est toujours mieux

Y se fait pas chier le gars Kyle. Plutôt que déambuler seul dans les immenses niveaux de JK II, notre hippie de l'espace se fait accompagner d'un superbe brin de donzelle, chevalier Jedi femelle de son état. On pourra donc compter sur l'appui et la précision au tir d'un coéquipier, alors qu'on affrontera les hordes de stormtroopers de l'Empereur et sa clique de gros méchants. Pour autant qu'on puisse juger de cette courte version de preview, Jedi Knight II utilise la recette qui a fait le succès de la série. À savoir, un savant mélange entre du shoot endiablé, de l'exploration et de la résolution d'énigmes. On retrouve les palettes de couleurs spéciales Star Wars, la collection complète de véhicules de l'univers Lucasien, plein d'armes et de joujoux high-tech comme ils savent en faire de ce côté-ci de la galaxie. Côté configuration, JK II a l'air plutôt raisonnable, puisqu'il tournait assez correctement sur la charrue qui me sert de PC à la rédac'. C'est dire qu'avec une machine haut de gamme et en haute résolution le résultat à l'écran devrait être très flatteur.

En solo comme en multi, les terrains de jeu seront immenses.

Noir ou blanc ?

Raven Software est en train de mettre la dernière touche au mode multijoueur. On sait d'ores et déjà que l'on retrouvera l'arsenal habituel : sabre laser, pistolet Bryar, fusil blaster, bâton électrique assommant, arbalète wookie, détonateurs thermiques et une superbe paire de jumelles qui m'a déjà bien fait tripper.
En ce qui concerne les pouvoirs de la force, indissociables de l'intérêt de la bête en réseau, on devrait retrouver la Guérison, le Super saut, la Vitesse, la Projection, l'Éclair et toute une série de trucs de Jedi bien fourbes.
Pourtant les dés ne sont pas encore jetés. Raven n'a pas encore pris de décision finale sur le fonctionnement des pouvoirs. Attentifs aux remarques des fans sur les forums, nos amis développeurs ne savent pas encore si les joueurs pourront utiliser simultanément les pouvoirs côté obscur et côté clair. Certains prônent la fidélité par rapport aux films et ne voient pas comment un joueur pourrait être des deux côtés à la fois. D'autres sont en faveur d'une plus grande liberté, du moment que tout est bien équilibré. Sont mignons les joueurs, ils se refont le sempiternel affrontement manichéen de leur côté. Quoi qu'il en soit, il semblerait bien que Raven ait trouvé une solution pour contenter tout le monde. On devrait pouvoir choisir l'une ou l'autre des options en créant un serveur multijoueur. Si c'est pas trop fort tout ça.
En attendant Jedi Knight II qui est prévu aux alentours du mois d'avril, je vous laisse mater les dernières captures d'écran qui donnent un avant-goût des nouvelles postures et animations que nous a concoctées Raven.

IanSolo

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/mn

Nous rachetons CASH
tous vos
JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris

- ST LAZARE (9ème) — 6 rue d'Amsterdam — ✆ 01 53 320 320
- JUSSIEU (5ème) — 46 rue des Fossés Saint Bernard — ✆ 01 43 29 59 59 - 01 46 33 68 68
- ST MICHEL (6ème) — 56 boulevard St Michel — ✆ 01 43 25 85 55
- VICTOR HUGO (16ème) — 137 avenue Victor Hugo — ✆ 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD (15ème) — 365 rue de Vaugirard — ✆ 01 53 688 688

Région Parisienne

- (77) CHELLES — C. Ccial Chelles 2 - N34 — ✆ 01 64 26 70 10
- (78) ORGEVAL — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — ✆ 01 39 08 11 60
- (78) PLAISIR — C. Ccial GRAND PLAISIR — ✆ 01 46 735 735
- (78) VERSAILLES — 16 rue de la Paroisse — ✆ 01 39 50 51 51
- (78) VELIZY — 37, avenue de l'Europe — ✆ 01 30 700 500
- (91) CORBEIL — C. Commercial VILLABE A6 — ✆ 01 60 86 28 28
- (92) ANTONY — 25 av. de la Division Leclerc - N20 — ✆ 01 46 665 666
- (92) BOULOGNE — 60 av. du Général Leclerc - N10 — ✆ 01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE — C.Ccial Les Quatres Temps, Rue des Arcades Est - Niv. 2 — ✆ 01 47 73 00 13
- (93) AULNAY — C. Ccial Parinor - Niv. 1 — Tél : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL — C. Ccial La Grande Porte — ✆ 01 48 97 05 54
- (93) PANTIN — 63 avenue Jean Lolive - N. 3 — ✆ 01 48 441 321
- (93) ST DENIS — C. Ccial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers — ✆ 01 42 43 01 01
- (93) DRANCY — C. Ccial DRANCY AVENIR, 220, rue de Stalingrad - N.186 — ✆ 01 43 11 37 36
- (94) CHENNEVIERES — C. Ccial PINCE-VENT N. 4 — ✆ 01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE — 5 rue du Général Leclerc — ✆ 01 49 81 93 93
- (94) CRETEIL SOLEIL — C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 — ✆ 01 46 735 735
- (94) KREMLIN BICETRE — 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 — ✆ 01 43 901 901
- (94) FONTENAY S/BOIS — C. Ccial Val de Fontenay — ✆ 01 48 76 6000
- (95) CERGY — C. Ccial Cergy 3 Fontaines — ✆ 01 34 24 98 98
- (95) SANNOIS — C. Ccial Carrefour — ✆ 01 30 25 04 03

Province

- (13) MARSEILLE — C. Ccial Grand Littoral — ✆ 04 91 09 80 20
- (14) HEROUVILLE St CLAIR — C. Ccial St-Clair — ✆ 02 31 951 952
- (31) TOULOUSE — 14 rue Temponières — ✆ 05 61 216 216
- (35) RENNES — 20, rue du Marechal Joffre — ✆ 02 99 78 25 25
- (51) REIMS — 44, rue de Talleyrand — ✆ 03 26 91 04 04
- (59) LILLE — 52 Rue Esquermoise — ✆ 03 20 519 559
- (59) FLERS — C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 — ✆ 03 27 98 05 05
- (60) COMPIEGNE — 37, 39 cours Guynemer — ✆ 03 44 20 52 52
- (69) LYON — 5, rue Victor Hugo — ✆ 04 72 409 405
- (72) LE MANS — 44, 48 av. du Général De Gaule — ✆ 02 43 23 4004
- (73) ALBERTVILLE — C.Ccial Géant Casino, Z.A. du Chiriac — ✆ 04 79 31 20 30
- (80) AMIENS console — 19 rue des Jacobins — ✆ 03 22 97 88 88
- (80) AMIENS PC — 1, rue Lamarck — ✆ 03 22 80 06 06
- (84) AVIGNON — C.Ccial CAP SUD, Route de Marseille — ✆ 04 90 87 00 77
- (86) POITIERS — 12 rue Gaston Hulin — ✆ 05 49 50 58 58

✪ Salle de jeu en réseau
● Ouvert le Dimanche

RCS NANTERRE B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

PC CD-ROM



Occasion



Nos jeux video et films DVD d'occasion sont testés, reconditionnés et garantis 1 an

DVD COMBI
12XCD40X LITE ON

Un superbe lecteur DVD-ROM pour PC à un prix vraiment CANON ... Alors n'hésitez plus et profitez de la qualité numérique sur votre PC ...

69,99€



Caractéristiques :
- Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
- Taille de la mémoire tampon: 512 Ko
- Temps d'accès rapide.
- Conception en piles auto equilibrées
- Compatible avec la plupart des formats de disques
- Compatible Windows 95/98/200/NT
- Compatible MPC niveau 3, PC99
- Lecture multiple

Réservation

Pour toute Réservation du Jeu "Die Hard Nakatomi Plazza" Une K7 VHS du Film "PIEGE DE CRISTAL" OFFERTE*



*Dans la limite des stocks disponibles

DIE HARD NAKATOMI PLAZZA
Le 5 Avril sur PC CD-ROM

4 Nouveaux Magasins !

- PLAISIR (78) — Centre Commercial Grand Plaisir
- AVIGNON (84) — Centre Commercial Cap Sud
- MONTREUIL (93) — Centre Commercial La Grande Porte
- CRETEIL (94) — Centre Commercial Creteil Soleil Niv. 1



Commande supérieure à 50€ frais de port GRATUITS

Vente par correspondance

Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles

Vous pouvez commander
Par Téléphone 01 46 735 720
Par Fax 01 46 735 721
Par Minitel 36-15 SCOREGAMES*
Par Internet SCOREGAMES.COM
*0,34€/mn

SCOREGAMES MULTIMEDIA

L'OFFRE DU MOIS

RÉSERVEZ VOTRE XBOX



UN SAC À DOS COLLECTOR XBOX OFFERT

GAGNEZ 1 AN DE JEUX XBOX



EN PARTICIPANT AU CONCOURS DU 1ER FEVRIER AU 13 MARS

Jeu gratuit sans obligation d'achat - Limité à un bulletin par personne Concours valable du 01/02/02 au 13/03/02 Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Etudes Alévêque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris Score-Games ne saurait être tenu responsable dans le cas où Microsoft® annulerait ou retarderait sa console X-Box. 1 An de Jeux = 12 Jeux Offerts

ACCESSOIRES OFFICIELS

MANETTE DE JEU



XBOX

* 2 sticks analogiques
* 6 touches analogiques
* 1 bouton multidirectionnel (8 directions possibles)
* 2 gâchettes analogiques
* 2 moteurs de retour de force
* 2 touches de navigation
* 2 ports d'extension pour périphériques (périphériques vendus séparément)
* Câble de 3 mètres avec système de sécurité intégré

CARTE MÉMOIRE



La carte mémoire Xbox™ est un espace de stockage amovible permettant de sauvegarder et de charger des données de jeu. Elle est conçue exclusivement pour les manettes de jeu compatibles Xbox disposant de ports d'extension.

CÂBLE PÉRITEL ÉVOLUÉ



Le pack audio/vidéo avancé Xbox™ permet de raccorder la console à des téléviseurs équipés d'une entrée péritel et ainsi d'offrir une image de meilleure qualité. Ce pack offre également une sortie numérique pour les récepteurs audio numériques. Un amplificateur Dolby® Digital et un câble en fibre optique sont nécessaires pour traiter le signal Dolby Digital. (Câbles supplémentaires et amplificateur vendus séparément.)

TÉLÉCOMMANDE DVD

Le pack DVD vidéo Xbox™ permet d'utiliser la console de jeu vidéo Xbox pour lire des DVD vidéo. Le pack a été conçu exclusivement pour la console de jeu vidéo Xbox, et il est compatible avec les DVD vidéo.



JEUX XBOX

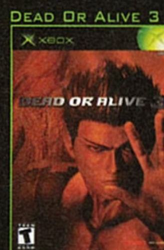
HALO



AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING



DEAD OR ALIVE 3



ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE



SHREK



PROJECT GHOTAM RACING



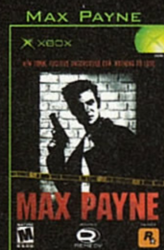
RALLISPORT CHALLLENGE



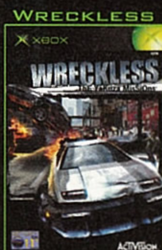
BLOOD WAKE



MAX PAYNE



WRECKLESS



F1 2002



TONY HAWK PRO SKATER 3



RETROUVEZ LES TESTS DE TOUS CES PRODUITS XBOX SUR WWW.SCOREGAMES.COM

WARLORDS BATTLECRY II

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Strategic Studies Group

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

Le premier Warlords Battlecry qui, selon ma mémoire et la base de données de Joystick.fr, est sorti très précisément le 15 septembre 2000, proposait un mélange de stratégie temps réel et de jeu de rôle dans une ambiance médiévale-fantastique. Warlords Battlecry II, bien évidemment, reprendra exactement la même recette, en améliorant le gameplay dans certains domaines. Le jeu sera avant tout un RTS assez classique, avec construction de base, gestion des ressources et production massive d'unités, mais le joueur disposera d'une unité spéciale, le Héros, qui donnera cette dimension RPG aux parties. Le Héros se choisira au début de la campagne solo parmi une douzaine d'espèces, du Barbare qui s'exprime avec son gourdin à l'Elfe plein de charisme et d'intelligence. Il disposera de compétences spéciales par rapport aux unités classiques, comme la possibilité de capturer des bâtiments ou d'utiliser certains pouvoirs magiques, et ses caractéristiques s'amélioreront au fur et à mesure des combats, en gagnant des points d'XP à chaque victoire. En pratique, le Héros sera la super unité du jeu, celle qui pourra faire la différence sur le champ de bataille avec ses pouvoirs. Le Héros pourra aussi tenter d'effectuer des quêtes pendant les parties : par exemple, des sorcières lui demanderont de tuer dix ennemis en un temps limité afin de gagner une nouvelle épée plus puissante.



Les cartes promettent d'être assez énormes, certaines font plus de cent écrans et mélangent différents décors (plaine, région polaire, désert aride...).





À part ce côté jeu de rôle, Warlords Battlecry II devrait être assez traditionnel, pour ne pas dire archi-déjà-vu-cent-fois. Il devrait y avoir beaucoup plus d'unités que dans le premier Warlords Battlecry, autour de cent cinquante, et les développeurs affirment que les sorts seront plus faciles à utiliser. Au niveau de la réalisation, pas de gros changements, ce sera toujours de la 2D assez mignonne avec quelques effets spéciaux comme les ombres en temps réel et un système de particules pour faire joli. Certes, pas de quoi s'extasier pendant des heures, mais la version de développement que nous avons reçue laisse présager d'un jeu plutôt soigné. Reste une question en suspens : est-ce que l'I.A. des unités, qu'elles soient amies ou ennemies, sera un peu plus performante que celle, plutôt faiblarde, du premier Warlords Battlecry ? Déjà, nous avons pu voir que les unités alliées bénéficieront d'un nouveau système d'attitude assez évolué. On pourra par exemple leur ordonner d'utiliser uniquement leurs pouvoirs magiques si elles se font attaquer ou bien de parcourir la carte dans tous les sens jusqu'à trouver un ennemi avant de revenir à la base.

Ackboo

N'attendez pas une révolution technique par rapport au premier Warlords Battlecry : ce sera toujours de la 2D soignée, mais un peu vieillotte.





Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Ouverture de 11 nouveaux Micromania !

77 MICROMANIA BOISSENART NOUVEAU
C.Ccial Melun Boissenart - 77247 Cesson

42 MICROMANIA SAINT-ÉTIENNE
C.Ccial Régional Centre Deux NOUVEAU
42100 Saint-Étienne

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher
Tél. 02 34 47 41 14 NOUVEAU

56 MICROMANIA LORIENT NOUVEAU
C.Ccial K2 lorient - 56100 Lorient

56 MICROMANIA VANNES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour La Fourchaine - 56000 Vannes

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE NOUVEAU
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre
Place André-Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers NOUVEAU
Tél. 02 41 25 03 20

37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes NOUVEAU
37700 St-Pierre des Corps

78 MICROMANIA CHAMBOURCY NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE NOUVEAU
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial International Val d'Europe
77711 Serris-Marne La Vallée NOUVEAU

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Paris Gare Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77410 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
C. Ccial Régional Parly - 78158 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
C. Ccial Les 4 Temps - 92092 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
C. Ccial Les 4 Temps - Parvis de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-ss-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-ss-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
C. Ccial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
C. Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
C. Ccial Labège 2 - ZAC La Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
C. Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
C. Ccial Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN
C. Ccial Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire
Tél. 02 51 79 08 70

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
C. Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial St-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
C. Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
C. Ccial Auchan - 62200 Saint-Martin Boulogne
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
C. Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus
66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
C. Ccial Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
C. Ccial Auchan Chapelle Saint-Aubin
72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

72 MICROMANIA LE MANS SUD
C. Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
C. Ccial Carrefour - 76360 Barentin - Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
C. Ccial Le Belvédère - 76200 Dieppe - Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
C. Ccial Auchan Le Grand Havre - 76290 Montivilliers
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
C. Ccial Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon
Tél. 02 35 81 16 16

76 MICROMANIA ROUEN
50, rue du Grand-Pont - 76000 Rouen - Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
C. Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
C. Ccial Auchan Chasseneuil - 86360 Chasseneuil-du-Poitou
Tél. 05 49 41 38 08

AVEC



*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*



'ai une rudement bonne nouvelle les gars : Heroes of Might & Magic est de retour. Bon, ça vous fait sûrement une belle jambe si vous n'êtes pas fan de la série. Mais pour les autres, les amateurs du gameplay à l'ancienne, des combats au tour par tour et du bon vieux graphisme en bitmap, c'est la fête. Faites péter les tonneaux de bière et les danseuses nues, Heroes IV arrive, et il a du répondant.

Si vous avez manqué le début...

Depuis le premier volet (testé par votre serviteur dans Joystick n°64), la grande saga des Heroes est basée sur une recette immuable mais efficace (rudement immuable, quand même, ndrc). Heroes IV est un jeu de stratégie au tour par tour. Le meilleur dans le genre (Warlords a été distancé depuis un moment). Le joueur contrôle des armées de créatures fantastiques, emmenées par des héros qui progressent en expérience et accumulent des objets enchantés. La magie joue un rôle plus qu'important, ainsi que le contrôle des ressources de la carte et le développement des villes. Au final, les armées des héros s'affrontent lors de combat dantesques où triomphe le plus puissant... ou bien le plus habile. Heroes est par essence orienté multijoueur (adversaires humains ou ordinateurs). Il propose une option remarquable : le jeu hotseat. Plusieurs potes peuvent s'éclater sur la même machine, en se passant la souris à tour de rôle, et en pillant vos réserves de chips et de coca au passage. Vive les soirées Heroes entre amis.

Les dommages apparaissent directement au-dessus des unités.



GENRE
Stratégie au tour par tour

ÉDITEUR
3DO

DÉVELOPPEUR
New World Computing

SORTIE PRÉVUE
Avril 2002

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



Des animations de combat magnifiques, comme ici ces thunderbirds.

Nouvel emballage

Dans Heroes IV, les concepts de base n'ont pas changé. Pourtant, en lançant cette version de preview, tout semble différent, tant le graphisme et les différents écrans ont été revisités par les joyeux lurons de New World Computing. Sachez que l'on pourra monter en résolution comme jamais. Heroes IV affiche du 1280x1024 en 32 bits. Du coup, la carte principale, les trésors, les objets magiques et le moindre petit bout de graphisme apparaissent bien plus fins, détaillés

Des petits détails d'ergonomie qui raviront les vétérans : on pourra acheter toutes les unités disponibles d'un seul clic.



et hauts en couleur que par le passé.
L'interface des villes semble similaire à celle de Heroes III. Mais en y regardant de plus près, on découvre moult améliorations. Les villes sont dotées de nouvelles options. On trouve, par exemple, plusieurs guildes correspondant aux différentes écoles de magie. Il y a des prisons où on enfermera les héros ennemis capturés au combat. La taverne aussi a été remaniée, et on aura le choix de recruter un nouveau héros parmi dix postulants (alors qu'il n'y avait que deux choix possibles dans les volets précédents). Il y a bien une chose qui reste immuable, pour le plus grand plaisir de nos oreilles : une musique symphonique toujours aussi excellente qui viendra bercer nos exploits et épopées.



Avec une résolution montant en 1280x1024, Heroes IV sera plus esthétique que jamais.



Champ de bataille

L'écran de combat a été entièrement revu et le résultat est vraiment magnifique. Les créatures fantastiques et le terrain sont désormais représentés en vue isométrique. Fini les sprites en vue de profil, à l'égyptienne. Les monstres d'Heroes IV auront désormais accès à la troisième dimension. Les dommages apparaissent directement au-dessus des créatures ainsi que les effets des sorts et autres modificateurs (malédictions, bonus de chance, etc.). Du coup, les combats paraissent beaucoup plus dynamiques avec des animations très réussies. Découvrir chaque animation pour chaque monstre devrait être un grand plaisir.
Les héros prennent du galon sur le champ de bataille. Plutôt que rester en arrière garde pour balancer des sorts de temps à autre, nos héros pourront monter au créneau et s'engager au corps à corps. Le terrain aussi sera mieux géré. Notamment grâce à l'introduction d'un système de ligne de vue. Les précédents volets de Heroes avaient vu l'apparition d'obstacles sur le champ de bataille. Bien exploités, ces obstacles naturels permettaient de retrancher en défense les unités attaquant à distance. Ou au contraire, empêchaient la progression de nos unités d'assaut. Dans Heroes IV, les archers seront gênés si leur ligne de vue est masquée par des arbres. Les possibilités tactiques seront d'autant plus intéressantes.

Bestioles à gogo

Les créatures de Heroes IV, du plus misérable Sprite au Behemoth le plus imposant, seront très différentes les unes des autres. Plutôt qu'augmenter le nombre de créatures, les designers de New World ont préféré se concentrer sur les atouts propres de chaque unité, pour que chacune d'elles soit très spécialisée et propose des compétences distinctes des autres. Le bestiaire d'Heroes IV rappellera de bons souvenirs à ceux qui ont suivi la série des Heroes et des Might & Magic.
On retrouve des créatures bien connues, largement inspirées des légendes et de la mythologie. Des minotaures, des cyclopes, des orcs, des hydres, des génies, des dragons noirs, reviendront batifoler dans les vertes prairies de Heroes IV. Mais attendez-vous à quelques surprises car ces créatures n'auront pas les mêmes attaques que par le passé. Attendez-vous aussi à faire la connaissance de nombreuses autres bestioles sympathiques. Par exemple les très puissants Golems Dragon, les féroces tigres blancs ou les vicieux satyres. Pour n'en citer que quelques-unes. Dans Heroes II et III, nombre d'unités pouvaient être upgradées pour devenir encore plus puissantes et résistantes. Soucieux d'acquérir un avantage sur l'adversaire, on s'empressait de transformer nos minotaures en rois minotaures, de morpher nos anges en archanges, et tutti quanti. Le revers de la médaille, c'est que la puissance de ces unités d'élite rendait un peu inutiles les unités de base, qu'on se contentait d'empiler à l'extrême pour alimenter en piétaille les premiers rangs de nos armées. New World Computing a pris le parti de supprimer les upgrades de créatures. Ne vous lacérez pas le visage, ne criez pas au blasphème.

L'écran de combat en isométrique est de toute beauté.




La carte principale fourmille de petits détails.

Les nouvelles unités étant mieux équilibrées et dotées de compétences très distinctes, la mise au point des armées devrait être encore plus passionnante et moins axée sur la bourrinade.

Tous égaux

Dans Heroes IV, chaque bestiole aura une compétence spéciale. Par voie de conséquence, même les unités les plus faibles auront leur rôle car elles pourront servir de support aux unités plus balèzes. Dans les précédents Heroes, seules certaines créatures étaient dotées de compétences spéciales. Par exemple les ogres pouvaient être upgradées en ogres mages capables de lancer un sort de bloodlust sur leurs compagnons d'arme. Les archanges pouvaient ressusciter les braves tombés sur le champ de bataille, les gobelins chevaucheurs de loups attaquaient deux fois pendant un tour, etc. Le seul hic, c'est que ces unités magiques éclipsaient les unités plus classiques moins bien gâtées par la nature. Avec Heroes IV, il n'y aura plus d'unités laissées pour compte. Chacune a eu droit à un traitement de faveur. Et c'est peu de le dire, puisque certains monstres auront des compétences vraiment complexes. Ainsi les génies seront dotés de leur propre livre de sorts. Ils auront à leur disposition toute une palette d'enchantements, plutôt que balancer un sort de protection au hasard, comme c'était le cas dans le passé.

Le choix des armes

On trouvera six types de villes dans Heroes IV, chaque type étant doté de deux monstres différents de même niveau. Fini le développement linéaire. Une fois que l'on aura décidé de développer une catégorie de monstres dans une ville, on ne pourra plus en changer. Ou bien il faudra prendre le contrôle d'une autre ville du même type pour accéder à la seconde catégorie de monstres du même niveau. Par exemple, dans la ville du Havre (heu, le Havre comme le havre de paix, pas le port), on trouve les anges et les croisés. Les anges sont très rapides et capables de voler. En revanche, les croisés sont bien costauds et tapent comme des forcenés. En développant cette ville, vous aurez donc à faire un choix cornélien : les anges ou les croisés ? Évidemment, cela dépendra de votre stratégie globale et des armées de vos adversaires. Pour encore compliquer les choses, New World a pris soin d'équilibrer la puissance des deux types de monstres, pour que le choix soit encore plus épineux. Supplément de suspense : pendant que vous vous creuserez le ciboulot pour choisir une catégorie, vos adversaires seront en train de se perdre en conjonctures sur ce qu'ils auront à combattre les tours suivants. Ça promet de belles parties de bluff et des rebondissements en cours de partie. Chouette.



Héros d'un jour

Heroes IV prône l'égalité des chances au départ. Contrairement à ses prédécesseurs, on ne pourra plus recruter de héros bénéficiant d'énormes avantages dès le début de la partie. Maintenant tous les héros entament leur carrière avec les compétences de départ correspondant à leur classe. Il y aura onze classes : archer, barbare, enchanteur, combattant, lord, nécromancien, prêtre, voleur, shaman, sorcier et guerrier. La classe détermine le niveau du héros dans les neuf compétences de base du jeu : noblesse,



La magie a été complètement remaniée. On pourra se perfectionner dans cinq écoles de magie différentes.





La quantité d'informations sur la fiche de héros laisse pantois.



tactique, combat, exploration, magie de la vie, magie de la mort, magie de l'ordre, magie du chaos et magie de la nature. Dans les volets précédents, les héros pouvaient acquérir trois niveaux de valeur dans chaque compétence : basique, avancé et expert. Dorénavant il y aura cinq niveau de développement. Nos héros pourront, au terme de leur progression, devenir maîtres et grands maîtres. Au fur et à mesure que les héros acquièrent de l'expérience, ils ont accès à cinq compétences parmi les neuf compétences primaires. Ensuite, de chacune de ces neufs compétences découlent trois compétences secondaires. Par exemple la compétence Combat influe sur les capacités du héros au combat : attaque, défense et résistance à la magie. La compétence Tactique détermine les bonus dont bénéficient les armées dirigées par le héros. La Noblesse permet au héros d'améliorer la production d'unités et de ressources. La compétence Exploration augmente le rayon de déplacement du héros et la qualité des informations qu'il collecte sur son environnement. Les cinq compétences magiques matérialisent tout simplement le niveau du héros dans chacune des cinq écoles de magie de Heroes IV. Bien sûr, en fonction de la classe de départ, nos héros auront plus ou moins de chance de se développer dans une compétence donnée. Le cas le plus extrême est probablement celui de la classe Barbare. Le barbare n'a carrément pas accès à la magie. Il se rattrape ailleurs, mais ça fait drôle la première fois, quand on essaye désespérément d'acheter un livre de sorts à un barbare. À l'issue d'une carrière trépidante et après s'être perfectionnés dans leurs compétences, nos héros pourront accéder à l'une des trente-sept classes avancées du jeu. Ces classes avancées ne sont rien de moins que des combinaisons des compétences que vous pouvez choisir. Par exemple, si votre héros Enchanteur apprend les cinq compétences des écoles de magie, il deviendra un archimage. Et il pourra aller se la péter grave avec une belle robe de tarlouze.

Les sept voyages d'Emilia

Les améliorations apportées à Heroes IV sont très nombreuses. Quasiment tous les secteurs du jeu ont été remaniés par New World pour offrir un challenge encore plus intéressant aux amateurs de stratégie et renouveler le plaisir des fans de la série. Le système de siège des villes sera différent. On pourra déplacer des troupes de monstres sur la carte, sans avoir à mobiliser des héros. Les unités pourront riposter avant de clamser au combat. Ce qui fera qu'une troupe de quatre cents péquenots aura enfin son mot à dire face à un dragon noir. Nous aurons l'occasion de passer en revue plus en profondeur ces chouettes options lors du test. La version que nous avons reçue donnait un avant-goût de cette refonte d'Heroes. Notamment le nouveau graphisme et écran de combat. En revanche bon nombre de choses n'étaient pas encore implémentées. Par exemple le mode Escarmouche et les campagnes n'étaient pas encore incorporées. Nous savons tout de même que Heroes IV proposera pas moins de sept campagnes. Dans l'une d'elles, nous suivrons les aventures d'Emilia Nighthaven dans le monde d'Axeoth et son combat contre le souverain maléfique Gavin Magnus. Chaque campagne devrait être centrée sur un certain type de villes, histoire de découvrir de manière scénarisée les atouts et faiblesses de chaque camp. Un bon entraînement avant de se lancer dans une partie multijoueur. Comme souvent dans une version de travail, les bugs et les plantages sont pour l'instant au rendez-vous. Les mouvements des héros sur la carte principale souffrent aussi d'une certaine lenteur. Mais gardons nous de juger de la qualité de la version finale. Les développeurs de New World Computing nous ont prouvé par le passé qu'ils aimaient le bel ouvrage et le travail bien peaufiné. Je vous invite donc à attendre le test. Peut-être qu'Heroes IV sortira avec un peu de retard, mais vu l'ampleur du boulot effectué, on ne peut s'attendre qu'au meilleur.

IanSolo





On aura un choix de héros bien plus grand dans la taverne.

Comme par le passé, pour accomplir la quête de l'artefact, il nous faudra reconstituer une carte du trésor.





Après nous avoir pondu le superbe Shogun Total War, l'équipe anglaise de The Creative Assembly reprend le même concept mixte de tactique temps réel jumelé à de la stratégie au tour par tour. Au programme : tout un tas d'optimisations dans tous les sens, et l'abandon du Japon médiéval pour l'Europe du Moyen Age. The Creative Assembly est un petit studio anglais qui a débuté en faisant du jeu de sport et du portage sur consoles. À défaut d'être le plus glorieux du monde, ce choix a eu le mérite de leur rapporter des sous. D'ailleurs, à l'heure où les studios français coulent les uns après les autres, parfois même avec des projets béton dans leurs marmites, personne ne pensera à le leur reprocher... Surtout qu'après avoir lentement amassé de quoi financer leur rêve, les coyotes de The Creative Assembly ne se sont pas dégonflés : ils se sont lancés dans un projet extrêmement ambitieux. Shogun Total War était une sorte de jeu de guerre totale (d'où le titre, pour une fois parfaitement justifié), qui mêlait un peu tous les aspects :

Les conditions climatiques seront variables et elles auront un impact sur la mobilité des troupes.



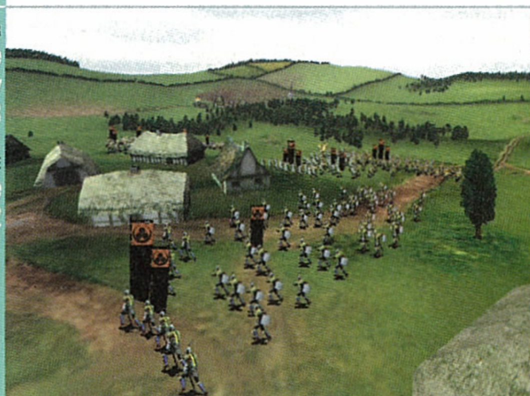
GENRE
Stratégie et Gestion temps réel

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
The Creative Assembly G.-B

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

MEDIEVAL TOTAL WAR





Dans les déserts, les chevaux sont avantageusement remplacés par des chameaux.

Côté action, vous pourrez lancer dans la bataille des troupes composées de plusieurs milliers de soldats. Le truc qui permet à tout ça de tourner sans ramer, c'est que tout est en 3D temps réel, sauf les unités, qui sont des sprites.



L'exploitation du terrain sera l'un des éléments-clé des phases tactiques terrain. Se cacher dans les bois pourra être une bonne solution... si tant est que l'agitation de la faune ne trahisse pas votre présence.



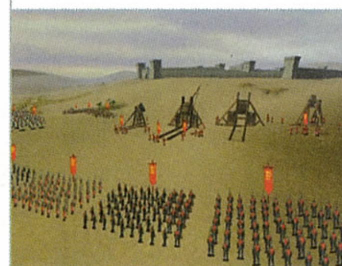


Face aux chevaliers protégés à la fois par leur monture, leur armure et la portée de leurs armes, la piétaille, essentiellement composée de paysans à peine entraînés, était littéralement envoyée à l'abattoir.



Au fil des époques, les fortifications seront de plus en plus résistantes... et les outils de siège de plus en plus performants.

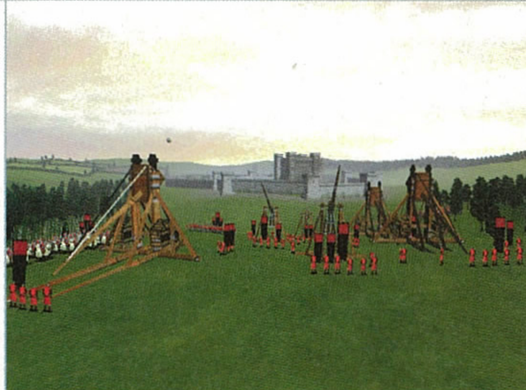
d'une part, un jeu de type « plateau » à l'échelle stratégique, mélange de Risk et de Civilization, avec gestion de ressources, développement de technologies, construction de bâtiments, déploiement d'armées, utilisation de personnages-clé (parfois même des héros historiques qui ont existé pour de vrai) pour des missions ponctuelles ou tout au long d'une campagne... et d'autre part, un jeu de tactique temps réel, où les stratégies menées au niveau précédemment décrit voyaient leur concrétisation sur le terrain, dans le choc des polygones... euh, je veux dire des sprites. Comme dans Shogun TW, chaque phase de Medieval TW pourra être jouée indépendamment l'une de l'autre. Car la troisième composante du jeu - j'ai nommé la reconstitution extrêmement fidèle de la période - permettra de rejouer n'importe quel épisode (ou presque) de notre histoire située entre le prêche de la première croisade en 1095 et la chute de Constantinople en 1453.
Du coup, entre les progrès réalisés sur le plan militaire sur cette période (depuis les chevaliers et les archers du haut Moyen Age jusqu'à l'arrivée des premières armes à feu



L'interface optimisée de Medieval TW permettra de placer très rapidement et très efficacement toutes ses unités sur le terrain.



et des premiers canons), entre la diversité des nations impliquées (Anglais, Français, Allemands, Byzantins, Turcs... soit douze au total), entre les différentes topographies dont est composée l'Europe au sens large (déserts nord-africains, cottages anglais, zones arides du sud-est européen, vallons verdoyants du centre, plaines enneigées du nord...), bref, entre toutes ces variables combinées, ce sont des centaines de situations différentes que vous devrez pouvoir jouer à votre guise. Y compris les grandes épopées qui ont marqué l'époque, comme par exemple la Guerre de Cent Ans, les Croisades et les Invasions mongoles. L'avantage de la période couverte par le jeu, par bien des points similaires à celle de Shogun TW, réside en l'émergence de l'Europe moderne, issue d'un régime féodal archaïque et chaotique, où les enfants étaient mariés dès l'âge de 4 ans à des fins purement politiques, où le Pape pardonnait à l'avance toutes les atrocités commises au nom de l'Église, où les archers anglais mettaient fin à la suprématie de la chevalerie, où la peste noire ravageait villes et campagnes... Bref, une période propice au jeu, à la fois par la richesse des événements qui la jalonnent, par l'éventail des moyens disponibles pour atteindre ses objectifs (y compris par l'établissement de routes commerciales, le développement d'une vraie flotte, l'entraînement de ses troupes et généraux,



Un gros intérêt de Medieval TW sera la possibilité de mener des sièges, avec toute la panoplie qui nous a fait rêver quand on était môme : trébuchets, balistes, catapultes, etc. Tiens, ça me fait penser que je n'ai pas vu de bélier...



Le cadre de Medieval TW est celui de l'Europe au sens large, pourtour du bassin méditerranéen inclus.



la négociation d'alliances stratégiques, la possibilité de marquer son temps en accomplissant de grandes choses, comme les cathédrales, etc.) et par la variété des différentes factions jouables, chacune possédant ses ressources, son terrain, ses unités, son histoire, son génie propres. Et tout ça pourra bien entendu être joué en réseau, dans tout un tas de modes divers et variés, pour tout un tas de sensations diverses et variées. Ceux qui ont joué à Shogun TW comprendront. Les autres devront attendre le prochain épisode de notre découverte de Medieval TW. Rassurez-vous : mon petit doigt me dit que cela ne saurait tarder.

Wanda



Quand la guerre franco-anglaise fait rage, toutes les alliances sont bonnes à prendre !









IL NE FAIT PAS BON ÊTRE MARTIEN







STARMAGEDDON. COLONISATION EN TEMPS RÉEL DANS L'ESPACE.

Visitez le site : www.starmageddon-lejeu.com

DUNGEON SIEGE

Pourquoi Dungeon Siege est-il beaucoup plus attendu que, disons, la prochaine simulation de gestion d'équipe de cricket de Lourdos Software ? Si vous ne voyez vraiment pas, je vous donne un indice : c'est le prochain jeu de Chris Taylor, le créateur du meilleur jeu de stratégie temps réel de l'Univers, l'inoubliable Total Annihilation. Cette fois-ci, le gaillard veut donc se mettre au jeu de rôle. Dungeon Siege ne sera pas un RPG pour les puristes, style Baldur's Gate 2 ou Planescape Torment, il viendra plutôt braconner chez Blizzard qui, avec sa franchise Diablo, règne pour l'instant en maître absolu sur le territoire du jeu de rôle orienté action. L'histoire, plutôt classique, se déroulera dans univers heroic-fantasy. On y incarnera un jeune paysan qui, après avoir vu sa ferme rasée par les hordes du Mal, traversera toute la région pour aller buter le Grand Méchant local.



Et dites-vous bien qu'il n'y aura même pas un écran « Loading » pour charger tout ça...



Simple sans être simpliste

Chris Taylor l'a hurlé sur tous les toits depuis que le jeu a été annoncé début 2000 : Dungeon Siege sera avant tout orienté combats. Tenez, un exemple qui va sûrement refroidir les rôlistes intégristes : il n'y aura pas de vraies classes de persos. On débutera toujours la campagne solo avec le même bonhomme, et sa spécialisation se fera uniquement par la pratique. Nous aurons le choix entre quatre compétences différentes : le combat rapproché, les armes de jets, la magie et la magie noire. La progression dans ces domaines se fera simplement par la pratique, il suffira d'utiliser une compétence plus souvent qu'une autre pour progresser automatiquement. La gestion de l'inventaire sera, elle aussi, assez simple, puisqu'on pourra acheter des mulets afin de stocker un grand nombre d'objets, et ne pas avoir à abandonner certains items pour en conserver d'autres. Si le côté RPG s'annonce donc assez simple, les combats seront en revanche plus riches. C'est normal, ils seront, avec l'exploration, le véritable intérêt du jeu. Les développeurs n'ont pas hésité à emprunter quelques éléments aux jeux de stratégie temps réel pour rendre les affrontements plus intéressants, notamment au niveau de l'interface. Il sera possible d'organiser ses alliés (on pourra en récupérer jusqu'à sept au cours de l'aventure)

GENRE
Diablo-like

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2002





Comme dans un MMORPG bien connu, on pourra acheter des mulets afin d'augmenter les capacités de l'inventaire.







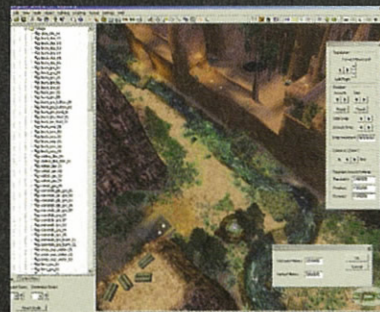


Il sera possible d'attribuer des formations au groupe de persos qu'on dirigera lors des batailles.





MODS & MULTIJOUEURS



Le succès de Total Annihilation s'est fait en grande partie grâce au jeu online. Pour Dungeon Siege, Chris Taylor espère bien recréer la même alchimie. Le jeu aura bien sûr une option multijoueur, il y a déjà trois modes prévus : les missions de la campagne solo à se refaire en mode Coopératif, un « Short Game » qui sera en fait une sorte de deathmatch sur des petites cartes, et un mode de jeu beaucoup plus ambitieux dans lequel un grand nombre de joueurs pourront se connecter simultanément à une sorte de ville virtuelle, avant de partir explorer les alentours dans des directions différentes. Peu après la sortie du jeu, Gas Powered Games compte aussi mettre en ligne le Siege Editor. Il permettra de se servir du moteur du jeu pour créer des aventures complètement nouvelles. Un plug-in gMax, le fameux éditeur de jeu universel dérivé de 3D Studio, sera aussi inclus pour modéliser de nouveaux persos, de nouvelles armes, etc.

en formation, avec par exemple les spécialistes de la mêlée aux premiers rangs pour protéger les archers et les magiciens en retrait

Pas de chargements

Du côté de la réalisation, Dungeon Siege est plein de promesses. La grosse nouveauté, ce devrait être que, pour la première fois, l'intégralité de l'aventure se déroulera sans un seul écran de chargement. Je ne sais pas trop comment les gars de Gas Powered Games se sont débrouillés, s'ils ont vendu leur âme aux puissances maléfiques qui font swapper les disques durs, mais tout se chargera de manière complètement transparente, y compris lorsqu'on passera d'un environnement extérieur à un décor en intérieur. Vu le niveau de détail des paysages, des streumons et la qualité des textures, ça devrait être un sacré tour de force. Chris Taylor compte beaucoup sur cette caractéristique pour rendre la progression dans le jeu beaucoup plus fluide, et ainsi scotcher complètement le joueur à l'écran. En fait, il voudrait carrément qu'on finisse le jeu d'une seule traite sans boire, sans manger, sans dormir, même si ça me paraît difficile vu les trente à cinquante heures de durée de vie annoncée du jeu. À part ça, les développeurs nous promettent aussi une intelligence pas trop artificielle, avec notamment des ennemis qui sauront battre en retraite en cas de difficulté. Je vous avoue qu'on se ne fait pas trop d'inquiétude pour la réalisation, Chris Taylor est un perfectionniste, il a déjà fait ses preuves dans le passé. La seule chose qu'on puisse encore se demander, c'est si son nouveau titre réussira à révolutionner le jeu de rôle autant que Total Annihilation avait balayé les autres RTS à sa sortie en 1997. Début de réponse dans le prochain numéro, nous devrions d'ici là avoir reçu une première version jouable de la bête.

Ackboo



Au minimum, on peut compter sur quatre-vingt ennemis différents.







The Italian Jobs, cela pourrait être le titre d'un de ces téléfilms coquins qui passent le dimanche soir sur M6, juste à côté de « Culture Pub ». Le scénario serait du genre « Giulia, une jeune fille de la bourgeoisie napolitaine, s'éveille aux plaisirs charnels grâce à Paolo, le hardi palefrenier du haras familial ». Malheureusement, ce n'est pas

Question gameplay, la conduite devrait être plutôt Arcade.



GENRE
Course de voitures

ÉDITEUR
SCi

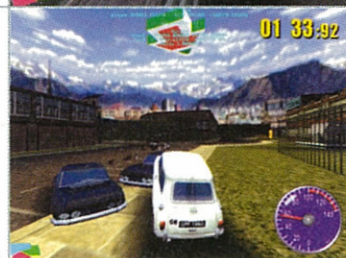
DÉVELOPPEUR
Pixelogic

SORTIE PRÉVUE
Avril 2002

THE ITALIAN JOB

le cas, The Italian Jobs est en fait un vieux film de gangsters de 1969 connu en France sous le nom « Le Casse du siècle », avec Michael Caine. Ça raconte l'histoire d'une bande de voleurs de banque qui, juste après un casse, s'enfuient à travers l'Italie à bord de trois Mini Coopers avec un butin de quatre millions de dollars en or. L'adaptation de ce film en jeu vidéo va donc évidemment donner lieu à de la course de bagnoles. Ce sera un « mission based driving game », c'est-à-dire un jeu à la Driver dans lequel on devra passer de nombreuses missions en caisse. Outre une campagne solo, il y aura plusieurs autres modes de jeu comme le Free Driving, au style Midtown Madness, ou encore le Checkpoint, une course classique dans les décors de certaines missions. Le jeu étant déjà sorti sur PSone il y a un bout de temps, j'ai donc demandé à mes collègues et néanmoins amis de Joypad s'il avait laissé une trace indélébile dans leur cerveau abîmé. D'après eux, c'est « un Driver en moins bien », ce qui n'est quand même pas très encourageant. Bon, attendons quand même le test.

Ackboo



Donc apparemment, il y aura des missions en Angleterre.





L'adaptation au PC semble n'avoir négligé le rendu d'aucune des nombreuses animations contenues dans le jeu.





Les cinématiques sont directement issues de la console, sans retouche. Le résultat n'égale pas la finesse d'une cinématique PC, mais il conserve une certaine allure.



Sorti en 2001 sur Dreamcast, Grandia 2 se présente comme un jeu de rôle typiquement japonais. Après un premier épisode édité sur PlayStation en 2000, le monde de Grandia connaît à nouveau des troubles. Les forces de l'ombre se sont réveillées et s'apprêtent, si aucun sauveur ne se présente, à ravager la planète.

GRANDIA 2

GENRE
RPG

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
GameArts

SORTIE PRÉVUE
Avril 2002

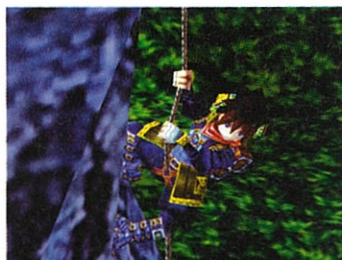


Un sauveur ? Justement il y a bien là un petit bout d'homme qui pourrait jouer ce rôle. Cet aventurier loue ses services aux communautés alentour comme une espèce de mercenaire. Il suffit d'y mêler un peu d'amour pour en faire le héros qui défendra les couleurs du Bien. Le scénario nous propose une quête héroïque où les nombreux combats n'enlèvent rien à l'humanité des personnages dont les destins se croisent et se recroisent. Bien sûr, c'est japonisant et aussi très sentimental. Le passage au PC paraît assez réussi avec un graphisme coloré et de nombreuses animations. De plus, la musique semble posséder un réel souffle épique. L'aventure se présente tentante, reste à savoir si l'univers accrochera le joueur PC.

Kika



Les combats procèdent de l'habituel système qu'utilisent les RPG console comme Final Fantasy.







Tiger Woods PGA Tour 2002

GENRE
Simulation de Golf

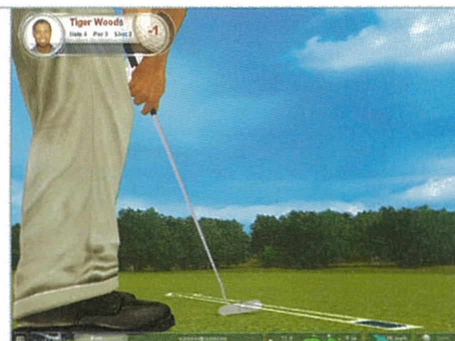
ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts Sports

SORTIE PRÉVUE
Avril 2002

Tiger Woods PGA Tour 2002, PGA 2002 pour les intimes, est le fer (eh ! ndrc) de lance d'Electronic Arts Sports en matière de simulation de golf. Il y a quelque temps, c'était Sierra Sports qui avait récupéré la série des PGA. Mais le soft à trou a bien vite réintégré le giron d'EA. C'est qu'ils doivent en vendre des brouettes. PGA est une appellation d'origine contrôlée. Depuis des lustres, il fait figure de challenger par rapport à Links, moins riche en options mais souvent plus efficace et bien réalisé. Tiger Woods, le célèbre joueur de golf américain (un peu en disgrâce en ce moment), a été recruté depuis quelques opus. Il est vrai qu'en matière de simulation de sport, c'est souvent la bobine du champion qui fait vendre la boîte. Nous avons un fantasme chez Joystick (enfin les deux ou trois idiots qui s'intéressent de loin aux jeux de golf), c'est de pouvoir se déplacer librement sur les parcours. On y est pas encore mais, d'année en année, on commence à s'en rapprocher.

Le moteur de PGA 2002 est donc entièrement en 3D. Parcours, arbres et golfeurs sont désormais modélisés en 3D et on est loin des animations bitmaps d'antan. Un petit tour dans les options graphiques permet de mesurer les progrès accomplis : arbres animés, étendues d'eau réfléchissantes, ombres portées, résolution élevée en 32 bits, etc. Du coup, PGA Tour 2002 devrait se montrer plus beau que jamais. La configuration prévue est quand même assez trapue. Comptez sur un Pentium III 750 et 500 Mo de disque pour profiter du lifting graphique.
Après avoir enfilé votre pantalon à carreaux ridicule et fouetté votre caddy à coups de sand wedge, vous pourrez partir arpenter l'un des six parcours magnifiques inclus dans PGA.
Ces lieux, où l'élite se rassemble, répondent aux doux noms de Pebble Beach, The Prince ou Royal Birkdale. Certains connus, d'autres moins connus. L'amateur de golf assidu continue dans l'opulence son tour du monde des greens grâce aux simulations micro.



Admirez le tombé du pantalon. La coupe italienne, y a que ça de vrai.

Vous affronterez la crème des golfeurs mondiaux.



Une vue d'ensemble qui séduira le pépiniériste qui sommeille en chacun de nous.

Les contrôles sont désormais classiques.
En plus du double ou triple-clic (dosage de la puissance du coup et de l'effet), PGA incorpore depuis quelques années un système True Swing. On dose cette fois-ci la puissance à la souris. Pauvre petit périphérique.
Non content d'incorporer l'essentiel des vrais joueurs de la vraie vie, PGA nous proposera un assortiment varié d'épreuves. On tentera donc de battre les meilleurs golfeurs du circuit professionnel (plusieurs modes de difficulté). On pourra aussi les affronter dans un nouveau mode Défi du Tour. Comme les derniers golfs sortis, PGA Tour 2002 se jouera aussi via Internet, histoire de mesurer le self-control et le flegme britannique de tous vos copains du Net. J'ai pu aussi jeter un coup d'œil rapide sur le Course Architect, un outil intégré permettant de concevoir assez facilement ses propres parcours. Ah là là, et dire que de nouvelles vocations vont peut-être naître avec ce programme. Golfeur paysagiste, ça vous branche ?

iansolo



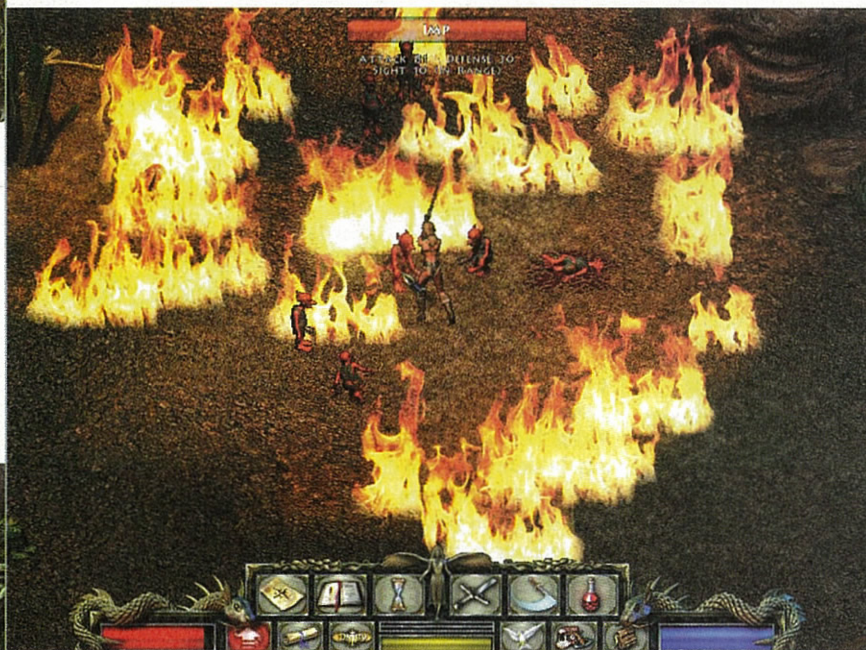




Ceux qui aiment les longues conversations avec les NPC seront ravis, ils auront de la lecture.



Bien que le jeu soit en 2D, certains effets spéciaux, comme les ombres détaillées ou la gestion des lumières, pourront être accélérés par les cartes 3D.



GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
CDV Software

DÉVELOPPEUR
Larian Studios Belgique

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

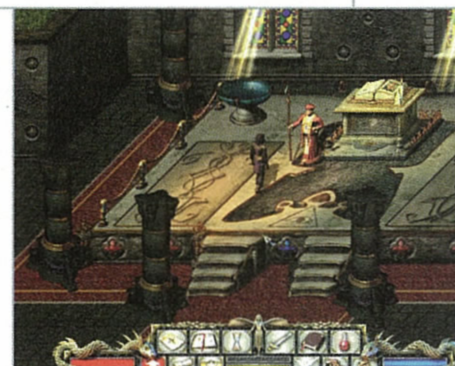
DIVINE DIVINITY



Voilà qui me plonge dans la joie la plus intense : Divine Divinity sera un jeu de rôle se déroulant dans un monde heroic-fantasy ouvertement inspiré de l'univers de Tolkien. C'est que moi, j'adore ça, l'heroic-fantasy. J'ai été voir le « Seigneur des Anneaux » dix-sept fois, accompagné à chaque fois de Caféine et de Ivan le Fou. Ensuite, on se retrouve chez moi, on met des déguisements de Hobbit ou de nain, on se lance dans de grandes discussions en langue elfe, on apprend par cœur le nom de tous les chevaux de Gondor en bouffant de la panse de brebis, bref, on se fait des goûters d'enfer, c'est génial. J'avoue que le scénario de Divine Divinity n'est pas encore très clair. On débutera l'aventure dans la cahute d'un guérisseur après avoir été retrouvé inconscient dans les environs, sans se souvenir de ce qui a pu se passer. Commencera alors un long périple pour le héros avec, pour objectif final, la révélation de la divinité qui sommeille en lui (ne me regardez pas comme ça, je ne fais que recopier ce que dit le manuel).

Divine Divinity sera un jeu de rôle en 2D. Bob Arctor et Pete Boule, dans une vaine tentative pour m'impressionner, sont en train de se demander si ça ne serait pas une perspective cavalière, ou alors axonométrique, ou alors isométrique à 60° avec parallélisme sur le point de fuite, quelque chose dans ce genre. M'enfin bon, je n'ai pas fait d'école de dessin, on va donc dire que c'est une vue de dessus avec un angle un peu zarbi, matez les photos d'écran pour avoir une idée. À part ça, Divine Divinity ressemblera à un RPG tout ce qu'il y a de plus classique : des NPC par poignées de cent, des pages entières de dialogue (ce n'est pas aussi touffu que Planescape Torment, mais presque), quatre immenses territoires à explorer pour un total de 20 000 écrans de décor. Oui, ça promet d'être carrément immense, d'ailleurs la version bêta que nous avons reçue occupe trois CD et s'étale sur pas moins de 2 Go de disque dur, un record... Point important, les combats seront gérés d'une manière qui s'apparente un peu à Baldur's Gate, avec la possibilité de faire une pause en plein milieu pour farfouiller dans l'inventaire, changer la formation (car bien sûr, on pourra diriger toute une équipe de persos qui s'allieront au héros au fur et à mesure de l'histoire), préparer des sorts, etc. Mais c'est surtout au niveau de l'Intelligence Artificielle des streums que les développeurs belges de Larian nous promettent de grandes choses. Un exemple, les ennemis seront assez intelligents pour repérer une porte qui a été forcée puis organiser une embuscade dans le coin au cas où le héros y repasserait... De même, ils seront doués d'une intelligence de groupe qui leur permettra de mettre au point des tactiques vicieuses, comme appâter le joueur avec une créature faible pendant que des grosses bestioles le prendront à revers.

Ackboo



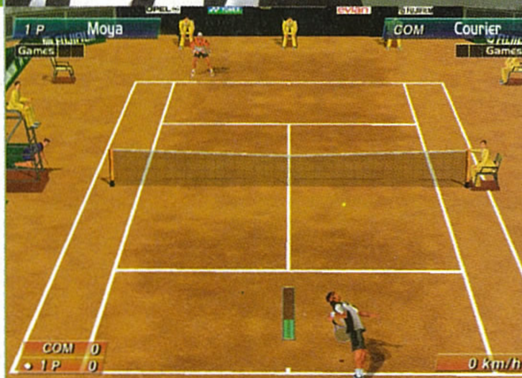
Le graphisme n'est pas laid, mais ça ne devrait pas arriver à la cheville de Baldur's Gate 2.







Malgré quelques bugs graphiques encore présents sur la version de développement, Virtua Tennis devrait être, de la tête et des épaules, le plus beau jeu de tennis sur PC.



De nombreuses surfaces seront disponibles : gazon, terre battue, synthétique, béton, verre pilé...

VIRTUA TENNIS

GENRE
Frappage de balle jaune

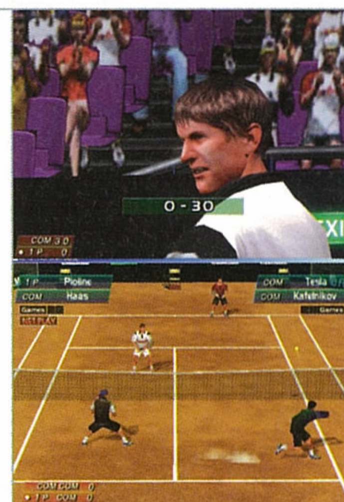
ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Hitmaker

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

Le mois dernier, Iansolo était tout penaud parce que sa version de Virtua Tennis ramait comme une folle. Il y a mis du sien, il a tenté des amortis croisés ou des revers liftés le long de la ligne, mais le cœur n'y était pas et à 12 images/seconde maximum, on peut le comprendre. Alors j'ai une bonne nouvelle pour les amateurs de tennis sur PC qui s'épouvantaient à l'idée de voir cet excellent titre console être massacré pendant le processus de conversion : la dernière version que nous venons de recevoir tourne de manière tout à fait satisfaisante en 1024x768 sur une machine à 700 MHz avec madame GeForce 2 pour s'occuper de l'accélération 3D. Attention, ça reste moins fluide que sur la version Dreamcast (qui affichait ses 60 images/seconde sans broncher, dans une résolution, il est vrai, deux fois plus faible), mais c'est tout à fait jouable et puis la version PC y gagne quand même pas mal en netteté et en finesse, surtout avec l'anti-aliasing activé. Cela dit, je vais vous avouer que la modélisation des persos, et même la réalisation technique en général, ne me paraît plus aussi impressionnante que lorsque j'ai tapé mes premières balles sur la version Dreamcast. Vous me direz, il s'est passé un gros paquet de temps depuis (on en est d'ailleurs à la version 2 de Virtua Tennis sur les consoles), mais il y a un je-ne-sais-quoi qui me dérange, un rien-du-tout qui me chiffonne, une légère impression d'être en face de quelque chose de moins beau. Il faut dire que la tonne d'immondes bugs graphiques qui viennent encore polluer cette version de développement ne rajoute sûrement rien au plaisir visuel. Les lignes du court sont crados, il y a des « trous » de 3D dans les persos, l'interface en 2D déconne à plein tube avec certaines cartes graphiques (GeForce 3 notamment), bref on va espérer que les programmeurs de Hitmaker corrigent rapidement le tir et nous sortent une version finale toute proprette, avec des pixels un peu plus disciplinés. Si c'est le cas, on se retrouvera alors sûrement devant une excellente simulation de tennis orientée Arcade, immédiatement accessible et avec une maniabilité sans faille. Malgré les petits bémols cités plus haut, Virtua Tennis devrait être le plus beau jeu de balle jaune jamais développé sur PC et nul doute que ceux qui n'ont pas encore eu la chance de jouer à ce titre auront beaucoup de plaisir à bourriner du fond de court avec Carlos Moya, comme les joueurs sur console l'ont déjà fait avant eux.

Ackboo



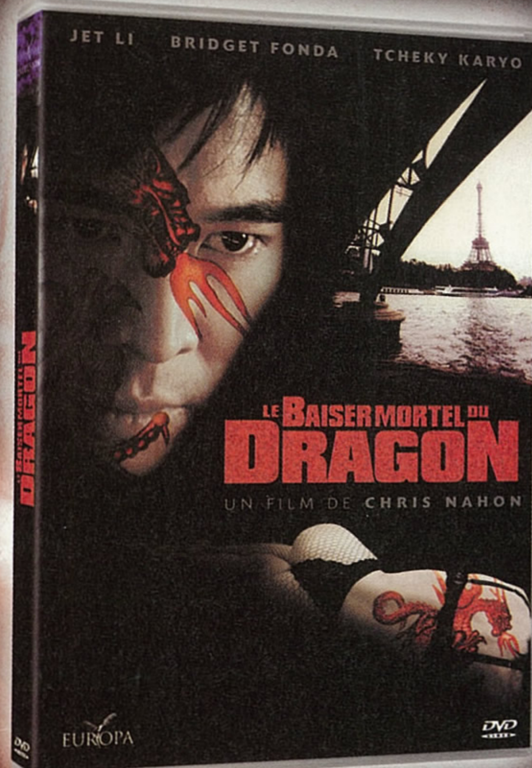
Le double est sûrement le mode de jeu le plus intéressant, particulièrement en multijoueur.



Découvrez en exclusivité les secrets du film

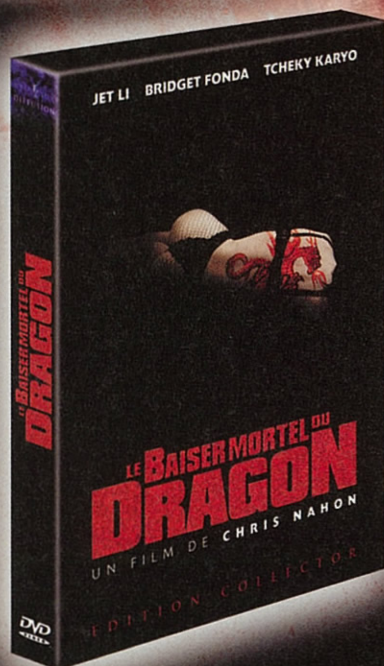
BONUS

- Multi-angles comment par Cory Yuen (chor graphe)
- Effets Sp ciaux: Sc ne de la boule de billard
- Comparaison Film/Storyboard
- "Making Of" du Film
- "Making Of" de la BO du Film
- Images Exclusives de l'Avant-Premi re   Paris
- Sp cial Cannes 2001: Interviews de Jet Li, Bridget Fonda, Tch ky Karyo et Chris Nahon
- Les sc nes de combats
- Un jeu interactif...



"Un film de combat pur et dur habité par Jet Li et hanté par Besson" STUDIO MAGAZINE

EXISTE AUSSI EN DVD VIDEO COLLECTOR...





...CONTENANT :

- Le DVD du film
- La bande-originale Vol. 1 (Inclus : N*E*R*D, DAFT PUNK, ASSIA, MYSTIKAL...)
- La bande-originale Vol.2 (Compos e par GRAIG ARMSTRONG)

www.europacorp.com

DISPONIBLE EN DVD VIDEO ET DVD VIDEO COLLECTOR
LE 20 MARS
EGALEMENT DISPONIBLE EN VHS

EUROPA

mcm www.mcm.net

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

Notre morceau « Kill your parents » est en sixième position dans les charts.

L'arsenal du petit groupe de rock : une caisse de mousses.

>Genre : Gestion de groupe de rock >Éditeur : TF1 Multimédia
>Développeur : PAN Interactive >Sortie : Avril 2002

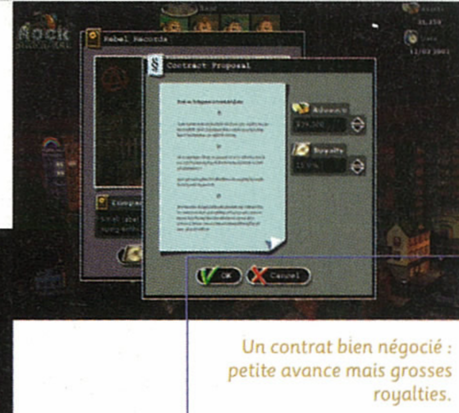
ROCK MANAGER

Le petit jeu de gestion est encore un des derniers domaines sur PC où l'on trouve un brin d'humour. Rock Manager est là pour le prouver. À la manière d'un manager de foot, ce soft développé par PAN Interactive nous propose de monter et gérer notre groupe de rock. Avec pour objectif de le mener au sommet de la gloire dans le monde impitoyable du show-business.
Eh oui, c'est bien TF1 Multimédia qui édite Rock Manager. On pouvait pas faire plus logique. On commence donc par recruter des musiciens pour faire les premières répét. Rock Manager nous donne le choix entre une vingtaine de zicos différents : guitariste, batteur, bassiste, chanteur, pianiste… Chaque personnage est doté d'un style personnel (punk, rock, 80's, etc.), d'une « musicalité », et réclame plus ou moins de pognon. Les trombines sont réalisées en 3D précalculée, avec une touche cartoon plutôt sympatoche. Une fois le groupe monté, il va falloir créer la première maquette. Dans cet univers de requins, notre groupe n'aura que le choix de faire des reprises. C'est surtout compréhensible pour des raisons techniques. Les développeurs ont en effet enregistré une vingtaine de chansons originales. En faisant des prises de son séparées pour chaque instrument et chaque interprète, qui plus est. Allez hop, je choisis une chanson pop à haut potentiel marketing et, comme la chanteuse est un peu molle du genou, je lui substitue le fils caché de Sid Vicious qui

Truster les critiques dans la presse, c'est bon pour faire monter le hype.

Trop fort mon groupe de punks revival : The Dead Mitterrands.

Rock Manager intégrera aussi une dizaine de missions.



Un contrat bien négocié : petite avance mais grosses royalties.



Woahh ! une Gibson originale de 1965, c'est Moulinex qui va aimer.

En studio, on peut mixer les pistes, rajouter des effets (flange, délai) et changer les motifs musicaux.



braille dans le micro avec bien plus de conviction. Direction le studio. C'est là que Rock Manager m'a le plus fait marrer. On y retrouve les réalités immuables de l'univers du showbizz. À savoir que mes musicos embauchés pour un cachet de misère jouent vraiment comme des pieds (au début j'ai cru que c'était les échantillons qui étaient mal bouclés, mais non). Surtout le batteur qui n'est vraiment pas dans le temps. Je commence par essayer de rajouter des effets, de changer le motif rythmique, de sous-mixer. Mais ça va pas le faire. Hmmm, et c'est quoi cette option, là, dans la liste ? Il serait possible de prendre un musicien de studio pour faire la prise ? Effectivement, le batteur professionnel joue avec une précision de métronome. À 15 000 brouzoufs la prestation, il pouvait bien assurer, ce filou. La maquette tourne tout de suite plus carré. Mais c'est les défauts du bassiste et des gratteux qu'on entend maintenant. Et là, ça dégénère : pour une somme mirobolante, je booke le zicos professionnel pour faire toutes les prises. Pour le coup, mes finances sont à sec mais la maquette est bien d'aplomb. Eh oui, c'est ça le monde du disque, coco.
Le reste de la simulation est du même tonneau. Maquette en main, il s'agira de faire le tour des maisons de disques pour trouver un producteur intéressé. Puis on pourra lancer la machine de guerre : création de la jaquette du disque, réalisation d'un vidéo clip, organisation d'une tournée interplanétaire dans le neuf trois…
Là aussi le soft dispense tout plein de détails humoristiques. Mon batteur qui se plaint parce qu'il trouve que sa piste est sous-mixée (il a même pas capté qu'il a été remplacé par un musicien de studio…). Les producteurs qui jouent la démo une seconde avant de dire que c'est de la daube. Le groupe en pleine gloire qui manque de splitter en permanence.
Le manager n'est pas près de s'ennuyer.
La réalisation de Rock Manager est plutôt réussie mais on peut encore relever quelques défauts sur cette version de preview. Notamment du clipping (saturation du signal donnant lieu à des cracs très déplaisants en numérique). Le soft s'est aussi vautré plusieurs fois. N'empêche que, si tout est bien corrigé pour la finale, voilà un petit jeu rigolo en prévision.

IanSolo





Quoi de Neuf

Caféine

Altec Lansing 2100

Altec Lansing est en forme en ce moment. Après le très bon kit 621 testé dans le numéro 133, voici un nouveau produit qui épargnera le cœur de votre banquier. Moins cher, il est aussi plus design. Évidemment, qui dit petites enceintes satellites dit son de qualité moindre. Rien de dramatique, mais une bonne partie des médiums est perdue. Du coup, c'est le caisson de basse qui compense mais le résultat reste vraiment très correct. J'ai une petite préférence pour le son des ATP3 (et encore) mais pour du jeu, ce kit 2100 est largement à la hauteur. L'aspect design n'est pas négligeable. Les satellites ne prennent pas de place et feraient presque croire que vous avez du goût. On retrouve également le concept de télécommande filaire sur support métallique, comme sur les 621. Avec un total de 26 Watt RMS (2x5 et 16 pour le caisson), on obtient de quoi faire trembloter le moniteur (OK, un 15 pouces maxi ou un LCD) avec un bon coup de SPAS à Urban Terror. C'est évident, c'est un signe de qualité... Si si, j'insiste.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 129 euros





Labtec Axis-712

Le concept du casque stéréo numérique USB n'est, à la base, pas une mauvaise idée. Ça permet de se passer de carte son et d'avoir un produit tout en un très complet. Ce modèle de Labtec est en plus conçu intelligemment : il est réversible (le micro peut être à droite ou à gauche), très léger, la télécommande filaire est pratique (commande du volume et bouton Silence) et la qualité du son « basique » est correcte. En prime, l'installation est automatique sous Windows XP. Aucun CD, on branche et Windows fait le reste. Pour une fois, tout marche comme prévu... Quand on creuse, c'est moins rose, mais rien de dramatique. Primo, la clarté du son est décevante. Dans les jeux, les bruitages sont sourds et parfois les MP3 se mettent à couiner alors que les fichiers sont parfaits. Ensuite, on sent que le port USB est à sa limite. Du reste, oubliez l'idée d'utiliser ce type de périphérique avec une webcam USB un peu gourmande en même temps... Ce genre de produit est clairement plus adapté à des activités « sérieuses » comme la reconnaissance vocale par exemple.

Fabricant : Labtec
Site Web : www.labtec.com
Prix : environ 75 euros

Labtec Verse-704

Avant de parler du produit lui-même, je profite de ces quelques lignes pour signifier toute ma haine à l'encontre du designer des packages Labtec. Visiblement, il ne veut pas que vous vous serviez de votre achat. J'ai rarement vu un truc aussi pénible à déballer. Voilà, c'est peut-être anecdotique, mais il y a largement moyen de faire mieux que ça. Revenons maintenant au « truc » contenu dans le package maudit : un micro USB, nommé Verse-704. La bestiole (au look assez bizarre il faut bien le dire) se propose, un peu à la manière du kit micro et casque précédent, de vous affranchir d'une carte audio pour capturer votre douce et suave voix. L'argument de base est que la connexion USB vous permet de rester en numérique de la prise de son à son arrivée sur votre disque dur adoré. L'installation est automatique sous Windows XP et un bouton Mute qui s'illumine quand le micro est alimenté est présent sur le socle. La qualité de la prise de son est loin d'être aussi bonne que prévu mais la technologie NCAT unidirectionnelle mise en avant par Labtec sur cet appareil remplit son rôle : le filtrage des bruits environnants est en effet convaincant. Reste que le tout prend beaucoup de place pour un simple micro et que vous n'avez pas fini de vous faire vanner si vous collez ça sur votre PC au bureau...

Fabricant : Labtec
Site Web : www.labtec.com
Prix : environ 45 euros



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



Sortie nationale
le 14 mars 2002

PC CD-ROM

COMMAND & CONQUER RENEGADE

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

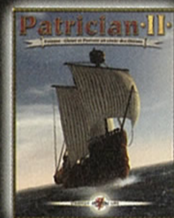


Westwood STUDIOS

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU SHOOT !









RETROUVEZ LA SELECTION DIFINTEL

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
06 Menton	04 93 28 26 55
07 Aubenas	04 75 93 50 82
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
14 Bayeux	02 31 51 00 99
15 St flour	04 71 60 13 91
15 Aurillac	04 71 43 56 56
22 Dinan	02 96 85 17 54
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Fontainebleau	02 33 49 47 11
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

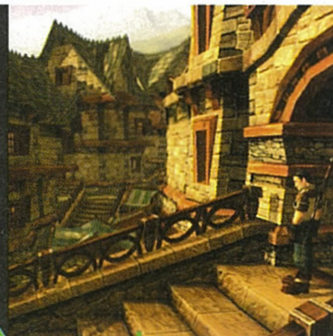
FRANCE/DOM–TOM

• Beauvais • Briançon • Crest • Hyères •
• Juan les pins •



Dead or Alive, outre son graphisme chatoyant, offre la formule parfaite pour les joueurs PC en manque de jeu de baston.

Project Ego, un titre très prometteur, sur lequel vous pourrez en apprendre plus à l'adresse www.bigbluebox.com (section « Game »).



Xbox on sort EN BOÎTE ?

Genre : Console
Constructeur : Microsoft
Sortie : 14 Mars 2002

Quel intérêt ? Pourquoi encore parler de la Xbox, alors qu'on présente déjà la GeForce4 dans la rubrique Matos de ce même numéro ? Eh bien parce que cette fois, ça y est, vous pouvez aller chez votre dealer préféré pour en ramener une… si toutefois vous avez 479 euros à débourser. On ne pouvait donc pas sécher le mois de la sortie.

RaHaN



La console, 479 euros.

C'est cher, c'est laid, c'est gros

Oui, mais c'est puissant. Et pour cause : c'est aussi puissant que des bons PC dopés pour le jeu, sauf que ce qu'on fait tourner dessus n'a pas besoin de se cogner la compatibilité avec l'ATI128, la Soundblaster 16, d'avoir les bons drivers 21.82.1.1a ou d'être écrabouillé dans 64 megs de RAM. Enfin, si en l'occurrence, mais 64 megs de RAM unifiée et DDR. Bref, la Xbox est la console la plus puissante du marché, à l'heure actuelle, mais ça on le savait déjà. En quoi nous intéresse-t-elle autant ici, à Joystick ? Comme nous le précisions en janvier dernier (numéro 133), elle est très proche de nos PC, à plus d'un titre. Côté hardware, bien entendu, nous ne reviendrons pas dessus ici. Mais côté software aussi, avec des jeux qui flirtent avec les genres et le style PC (Halo) ou des titres plus spécifiques au monde console (Dead or Alive 3). Elle est à mi-chemin et si ça se trouve, capable de nous offrir le meilleur des deux mondes. Bref, nous ne pouvions pas passer à côté de sa sortie européenne, et d'un petit récapitulatif.

Les jeux intéressants

Le titre phare de la console à sa sortie, c'est bien entendu Halo. Pour y avoir joué et rejoué, on peut vous l'assurer : avec Medal of Honor, c'est le meilleur FPS du moment. Ambiance survoltée, I.A. extraordinaire et réalisation fabuleuse, c'est un titre fort, c'est certain. Cela dit, Halo est toujours prévu sur PC. Pas besoin donc a priori de s'acheter une Xbox pour y goûter, sauf si vous êtes riche et pressé… ou que vous doutez de la qualité de la future version PC (et que vous êtes quand même riche et pressé, ndrc). Pourtant, si l'on peut craindre éventuellement la disparition d'options graphiques au profit d'une plus grande compatibilité, il ne fait aucun doute que l'intérêt du titre sur PC s'en verra grandi, ne serait-ce que pour ses options réseau, son développement communautaire et un gameplay réajusté pour le clavier et la souris. Autre titre à ne pas oublier : Dead or Alive 3. Idéal pour les newbies de la baston comme pour ceux qui aiment creuser un peu plus ce genre de titres, sa réalisation graphique fabuleuse, ses animations, sa jouabilité en font un titre de choix qu'on n'est pas prêt de voir débarquer sur PC (je ne pense pas me tromper avec ce genre d'affirmation). Et c'est sans doute le genre qui fait le plus défaut à nos machines PC à nous qu'on a. En revanche, Munch's Oddysee, qui fera probablement l'objet d'une promo considérable et dispose déjà de sa communauté de fans chez les consoleux, risque de gonfler le joueur PC en deux temps trois mouvements (trop plate-forme, trop speed, trop débile). Ça reste un bon jeu néanmoins. Pour les amateurs de jeux de glisse, peu déclinés sur PC (à part Supreme Snowboarding, aucun n'est vraiment réussi par ailleurs), Amped pourra aussi se révéler fort attirant. Il ne faudra pas

perdre de vue néanmoins que c'est un jeu orienté simulation, et que la bonne maîtrise de la manette est un élément essentiel pour en tirer parti. Reste les jeux de caisse et de sport, dont les équivalents PC sont largement compétitifs...
Ce qui fascine avec la Xbox, c'est l'impression qu'il se passe enfin quelque chose de vraiment nouveau depuis l'avènement des cartes 3D. Certes on se fiche pas mal que des titres PC soient adaptés sur la bestiole. En revanche, il est intéressant de remarquer que de nombreux développeurs, autrefois dinosaures du monde PC, « passent » à la Xbox. En tête, Peter Molyneux, mais surtout les studios satellites de Lionhead, Big Blue Box Studios et Intrepid Games, qui préparent respectivement Project Ego et BC, deux jeux aux concepts prometteurs (surtout Project Ego, RPG au monde simulé plus que scripté, et où votre personnage évolue en fonction des actions du joueur et non de points d'XP, niveaux et skills à répartir). Quant au gars Peter lui-même, il a annoncé une version nouvelle de Black and White sur Xbox, au gameplay et à l'interface redesignés, et orienté plus RPG que STR et micro-management. En bref, il avoue que B&W était un peu chiant, finalement, et que si sur PC on a pu se faire couillonner avec son jeu bac à sable, habitués que nous sommes à des économiseurs d'écran toujours plus perfectionnés, sur console, ça ne passerait pas. Sacré Peter.

Le OnlinE

Le plus surprenant avec cette nouvelle console, c'est qu'elle pourrait bien prendre de vitesse tous les acteurs actuels du marché avec Internet. La Dreamcast étant décédée, et son pauvre modem 56k avec elle (désolé pour toi, lecteur encore abonné au RTC), Sony n'ayant plus donné signe de vie en la matière, et Nintendo restant prostré dans le silence, à l'ombre de la Pokemon Company qui leur suffit très bien visiblement, Microsoft reste l'acteur préférentiel de l'avènement du online sur console : et vu le côté PC de la Xbox et son interface Ethernet 10/100 intégrée, on peut attendre quelques productions qui nous auraient bien plu sur PC. En tout cas, Microsoft a annoncé récemment qu'ils prévoyaient de lancer les premiers serveurs officiellement fin 2002, avec 5 ou 6 jeux tirant parti des capacités online... on ne s'y attendait pas (110 tournent actuellement en test aux US). En tout cas, si Microsoft entre dans la danse en poussant aux fesses des providers de France et d'Europe, avec ce que développe en plus le RTE (cf. News), ça ne pourra que favoriser la démocratisation du jeu en ligne pour le PC également. D'autant que l'utilisation des réseaux haut débit pour téléphones cellulaires semble les intéresser de près (oui, ceux-là même dont on parle depuis des lustres sans rien voir venir, comme les HDTV). Microsoft annonce également que le jeu en ligne sur Xbox, ce sera sans clavier, mais au micro et à la voix... avec le Communicator, l'équivalent de l'excellent GameVoice. Même si j'ai du mal à imaginer les conséquences désastreuses pour mes capacités auditives que provoquerait une place de marché dans un MMORPG, en pleine vente de bottes magiques + ouatmille, où tout le monde dialoguerait à la voix, on peut tout de même conjecturer qu'une partie de ces progrès finira bien par être utilisée sur PC, et pourquoi pas, qu'on pourra se balader dans des mondes virtuels avec des possesseurs de Xbox, dans un futur pas si lointain. Bref, pour le moment, la Xbox n'a pas de quoi provoquer la frénésie chez le joueur PC, mais sa présence sur le marché ne peut que nous faire du bien, et pour ceux qui ne voient pas forcément dans le monde console un synonyme de « corruption », « trahison », « décérébré », ou que sais-je encore, elle pourrait aussi être une plate-forme de jeu supplémentaire et distinguée, capable d'offrir des expériences ludiques un peu différentes, sans obliger à se cogner le graphisme déjà old-school de la PS2 (Metal Gear Solid 2 mis à part).

LES ACCESSOIRES, LES PRIX


Unité de mémoire, 50 euros.


Câble vidéo composite standard et adaptateur péritel (livrés avec la console), 30 euros.

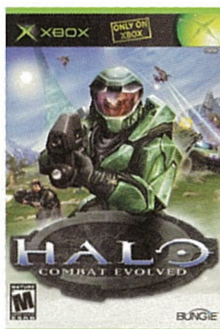


Manette (une fournie avec la console), 40 euros.


Pack Audio/Vidéo avancé (S-Video + Composite + Audio numérique optique), 29,99 euros.


Le Kit DVD, 50 euros.


Câble Link, 30 euros.



Jeu (ici Halo), 69 euros.

PHOTO LOTR

Universal Interactive devrait sortir fin 2002 La communauté de l'anneau d'après l'œuvre de Tolkien. On ne sait pas grand-chose de ce jeu si ce n'est qu'on pourra y incarner Frodo, Aragorn et Gandalf. Dire de ce jeu qu'il est très attendu tient de l'euphémisme.



Utilitaires

Tous ces utilitaires se trouvent sur le CD Joystick n°2

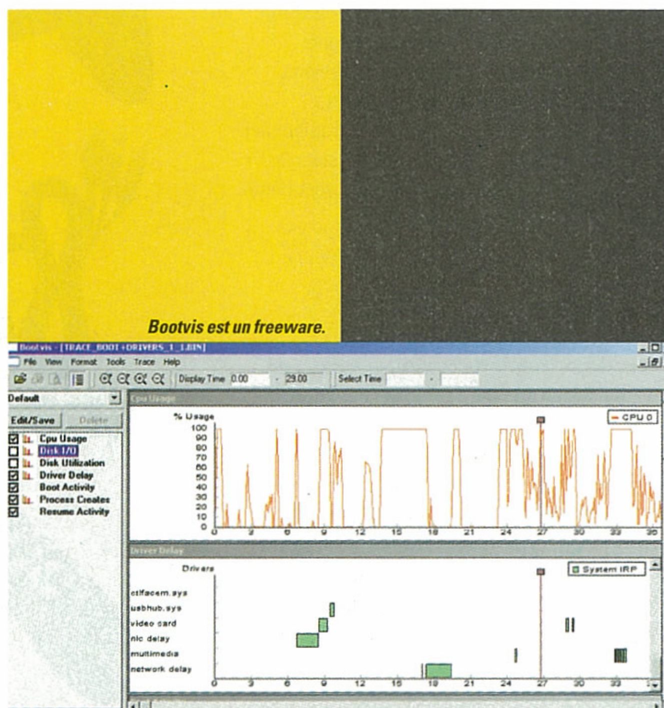
Ce mois-ci, comme d'habitude, afin de ne pas trop pénaliser la balance commerciale française, priorité aux freewares. Windows XP venant de débarquer, nous avons une foule d'utilitaires qui commencent à en tirer parti, tandis que d'autres en profitent pour sortir dans une version plus pimpante, aux couleurs du nouvel OS de l'Empire de Redmond.

Ackboo

Bootvis

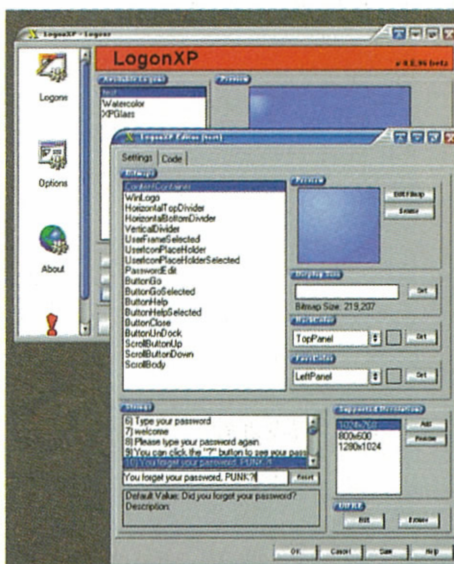
Microsoft s'est lancé dans un grand combat, celui de faire booter tous les PC Windows du monde en moins de 30 secondes. Ils ont donc sorti Bootvis, un petit programme gratos et sans aucun support technique qui analyse votre système pour optimiser sa vitesse de démarrage. Vous lancez le soft, vous allez dans « Tools », puis vous cliquez sur « Optimize System » et vous allez boire un café. Windows va rebooter, Bootvis va surveiller les modules et les drivers qui mettent un peu de temps à se lancer et il trifouillera les fichiers système avec ses petits bras musclés pour accélérer la manœuvre. Sur une machine bien chargée qui démarre en 40-45 secondes, vous pourrez facilement gagner 10 secondes, ce qui n'est pas négligeable. Attention, Bootvis ne marche que sous Windows XP.
www.microsoft.com

Bootvis est un freeware.



Logonstudio

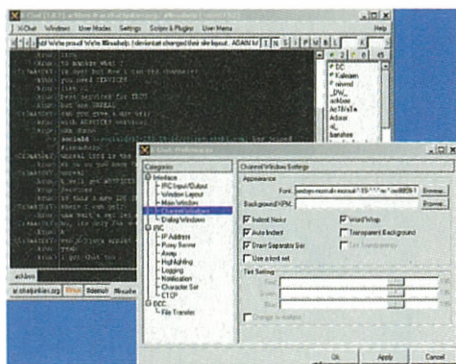
Les gens de Stardock, créateurs de Windowblinds, Objectbar et autres DesktopX, continuent à développer toutes sortes de produits pour customiser notre système d'exploitation. Cette fois-ci, c'est l'écran de démarrage de Windows XP que vous pourrez modifier dans tous les sens, vous savez, celui qui apparaît lorsque plusieurs utilisateurs ont un compte sur le PC. Logonstudio sert à la fois à développer de nouveaux écrans de démarrage, mais aussi à installer ceux que des gens beaucoup plus talentueux que nous tous ont déjà faits – vous en trouverez par exemple des tonnes sur www.wincustomize.com.
www.stardock.com



La version bêta de Logonstudio est un freeware, il est probable que les versions finales seront vendues avec le bundle Object Desktop.

XChat

Histoire de changer un peu de mIRC, voici XChat, un client IRC développé à l'origine pour les machines UNIX mais qui est depuis peu disponible sous Windows. L'interface est un peu plus hardcore, les icônes sont moins colorées, les menus sont spartiates, mais ça tourne à toute vitesse même sur une bécane du Moyen Âge. Le système d'onglet qui permet de naviguer entre les channels est très pratique et, pour ne rien gâcher, XChat permet de se connecter à plusieurs serveurs IRC simultanément. À ce propos, je vous rappelle que le channel #joystick est toujours actif sur le réseau Undernet (serveur eu.undernet.org),



XChat est un freeware qui tourne à toute vitesse.

NOUVELLES VERSIONS

Trillian, cet excellent soft qui regroupe ICQ, IRC, AIM, MSN et Yahoo Messenger en une seule interface, vient de sortir dans une nouvelle version toujours plus puissante, avec notamment une fonction d'update automatique pour s'adapter instantanément aux changements de protocole. (www.trillian.cc)

Netcaptor, le meilleur browser de la Galaxie, fait peau neuve en version 7.0, avec un système de Tabs encore amélioré et de nouvelles icônes dans le style XP. (www.netcaptor.com)

mIRC, le client IRC le plus utilisé au monde, devient enfin multiserveur avec la version 6.0. Il n'aura fallu attendre que cinq ans pour ça… (www.mirc.co.uk)

De nombreux sites dédiés à la customization Windows organisent les GUI Olympics 2002, un concours qui récompensera le designer de skin le plus talentueux. Ça se passe sur www.guiolympics.com, il y aura sûrement plein de belles créations à y télécharger dans les prochaines semaines.

avec Bishop et sa bande de joyeux lurons qui vous kickeront dans la bonne humeur et la rigolade (et dans la seconde si vous ne riez pas avec eux, ndrc). www.xchat.org

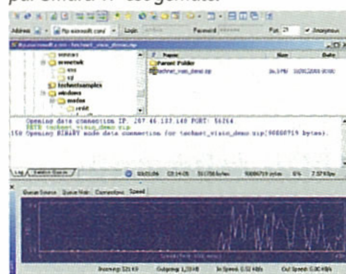
TweakXP

Parmi les nombreux utilitaires de bricolage dédiés à Windows XP, nous avons retenu TweakXP. Il est très complet et l'interface permet de naviguer facilement dans les milliards de menus pour activer ces petites options cachées de Windows qui simplifient bien la vie. Vous pourrez par exemple optimiser l'OS pour un processeur particulier, charger tout Windows dans votre RAM, changer le nom des répertoires système, éditer la liste des programmes qui se lancent à chaque démarrage, alléger votre menu Démarrer… Évidemment, gare à la casse, c'est à réserver aux utilisateurs avertis. www.totalidea.de

SmartFTP

Jusqu'à hier, je pensais que le meilleur client FTP gratos de la planète était LeechFTP. Bon, j'avais tort. Sur les conseils de Fishbone et de Gana, j'ai découvert, avec des yeux tout embués de larmes, SmartFTP. Ce programme est une merveille pour qui récupère régulièrement des fichiers par FTP. L'interface est belle et pratique, la gestion des files d'attente de fichiers est géniale et, d'une manière générale, il fait tout mieux et plus rapidement que n'importe quel autre soft. Oubliez CuteFTP, Bullet Proof FTP et tous les autres machins-FTP qui coûtent les yeux de la tête… www.smartftp.com

La gestion des files d'attente de fichiers par SmartFTP est géniale.



TweakXP coûte 30 dollars, mais la version Trial permet 50 utilisations, ce qui est largement suffisant pour bien configurer son système…





Le moteur d'interprétation HTML de Netscape, Mozilla, est disponible dans sa cernière version 0.9.8.

Mozilla

Excavé de son tombeau par une bande de programmeurs passionnés, Netscape (enfin plutôt le moteur d'interprétation HTML de Netscape) continue son chemin sous l'appellation de Mozilla. À l'heure où j'écris ces lignes, la dernière version disponible est la 0.9.8, et elle améliore sensiblement la vitesse d'exécution du programme. Ce n'est toujours pas aussi rapide qu'Internet Explorer au niveau du temps de chargement, mais bon, le choix entre ces deux browsers se fait plus sur des critères religieux qu'autre chose… www.mozilla.org

Picture Publisher 10

Éditeur : Corel / Micrografx

Picture Publisher est au PC ce que Photoshop est au Mac : LE logiciel de retouche et de création d'images. Méconnu du grand public, ce logiciel soutient pourtant la comparaison sur plus d'un point. Il propose, depuis plusieurs années, des options que son concurrent n'a que récemment adoptées. La notion de calque, par exemple, existe ici sous sa forme habituelle, mais aussi comme objets (pouvant être regroupés dans des cadres). Le texte reste un objet texte pouvant être modifié à tout moment. Parmi les nouvelles fonctionnalités, on retrouve la gestion des couches RGB 48 bits et CMJN en 64 bits, le mélange des couches, le texte incurvé, la gestion d'album pour appareil numérique, la gravure CD-Rom, de nouvelles macros et assistants, des centaines d'effets spéciaux avec éclairage et perspective, la conception de pages Internet avec génération de codes pour le Web (chargement morceau par morceau), un calculateur d'angle, un « réparateur » d'images étonnamment puissant, une pipette avec moyenne des couleurs… bref, un logiciel vraiment étonnant. Bien que moins pratique à utiliser que son homologue d'Adobe, il propose plus de fonctionnalités, et ce pour un prix bien moindre (notez qu'il sait importer les images PSD avec les calques). Pour une liste plus exhaustive de ces possibilités, rendez-vous sur le site de Micrografx : www.micrografx.com/france/

La version complète est au prix de 153 euros, la mise à jour à 78 euros, et la version light pour gérer les appareils photo numériques à 65 euros.

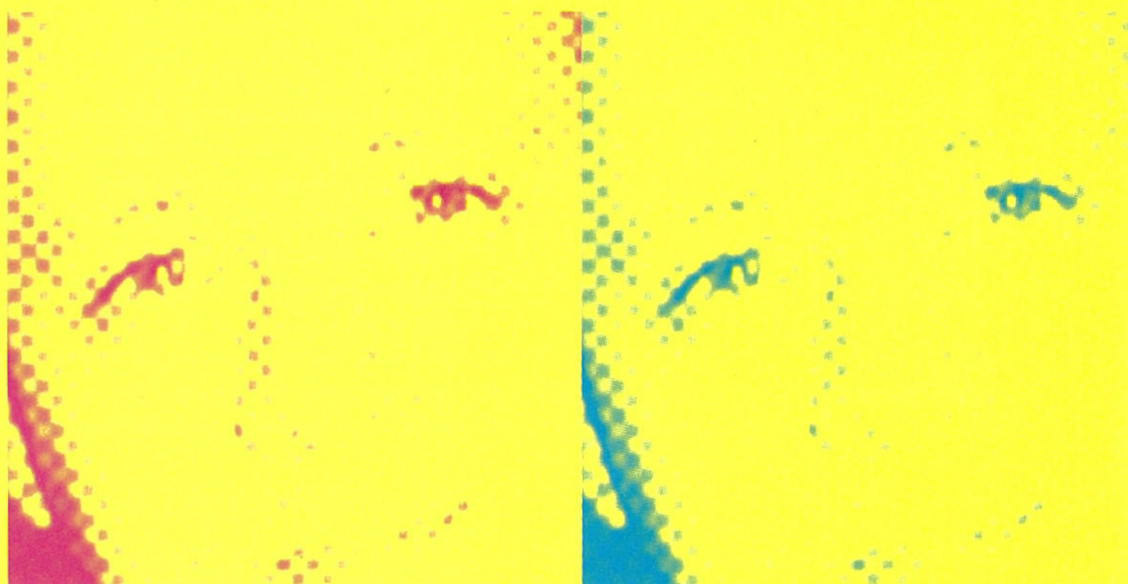


Picture Publisher propose, dans sa dernière version, une myriade de nouvelles fonctionnalités telles que des centaines d'effets spéciaux avec éclairage et perspective.

interview

par Wanda





Fondateur et P.D.G. de Quantic Dream, créateur de Nomad Soul et de Fahrenheit, musicien de formation, écrivain par goût, joueur depuis tout petit, David Cage fait partie de cette catégorie rare des créateurs qui poursuivent une vision globale. Et comme il est aussi passionné que passionnant, il a réussi à battre le record de l'interview la plus longue dans l'histoire de Joystick. Suite du marathon commencé le mois dernier.

(WEB) www.quanticdream.com

David Cage

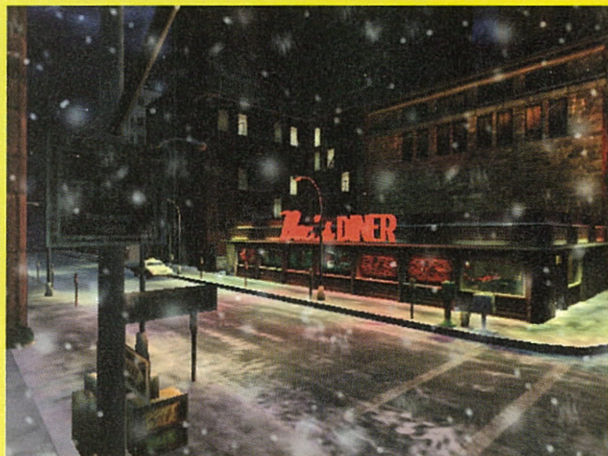
Suite et fin

PDG
de Quantic Dream
musicien
metteur en scène
écrivain
créateur de jeux vidéo
et visionnaire

Joystick : En penchant autant du côté cinéma, tu n'as pas peur de renoncer à chercher au jeu une identité qui lui serait plus propre ?
David Cage : Je pense qu'il ne faut pas refuser les liens. Au contraire, je crois qu'il faut aller piocher dans les autres arts. On ne peut pas complètement réinventer une manière de filmer ou une manière de raconter des histoires. Il faut aller emprunter dans les livres, au cinéma, dans la musique ce qu'il y a d'intéressant. Mais le jeu vidéo est le seul support interactif, et c'est ça qui rend notre média réellement unique. C'est donc à nous de trouver des manières de rendre interactif tout ce qu'on a emprunté aux autres arts. Et c'est passionnant, parce qu'il y a tout à inventer, tout à essayer, tout à créer.

Tu as déjà identifié des grandes règles ?
Des règles de narration interactive ? Pas de règles posées, non. Il n'existe malheureusement pas de théorie de la narration interactive. C'est un territoire presque totalement vierge.

Il existe pourtant des conférences, et même des séminaires sur le sujet...
Pas tant que ça. Quand je vais sur certains sites parlant de game design (comme www.gamasutra.com, ndr), je lis souvent que narration et interactivité sont des termes contradictoires. À Quantic Dream, nous travaillons sur cette problématique depuis plus de cinq ans et nous ne partageons pas du tout ce sentiment. Tout reste à inventer, certes (et c'est ce qui m'intéresse personnellement dans le jeu vidéo), mais il existe des réponses à ces problématiques.



C'est dans ce « diner » que commence l'intrigue de Fahrenheit. La caméra s'approche, contourne le restaurant, et vous amène jusqu'à la fenêtre des toilettes, où vous assistez en direct à une scène de crime pour le moins étrange.

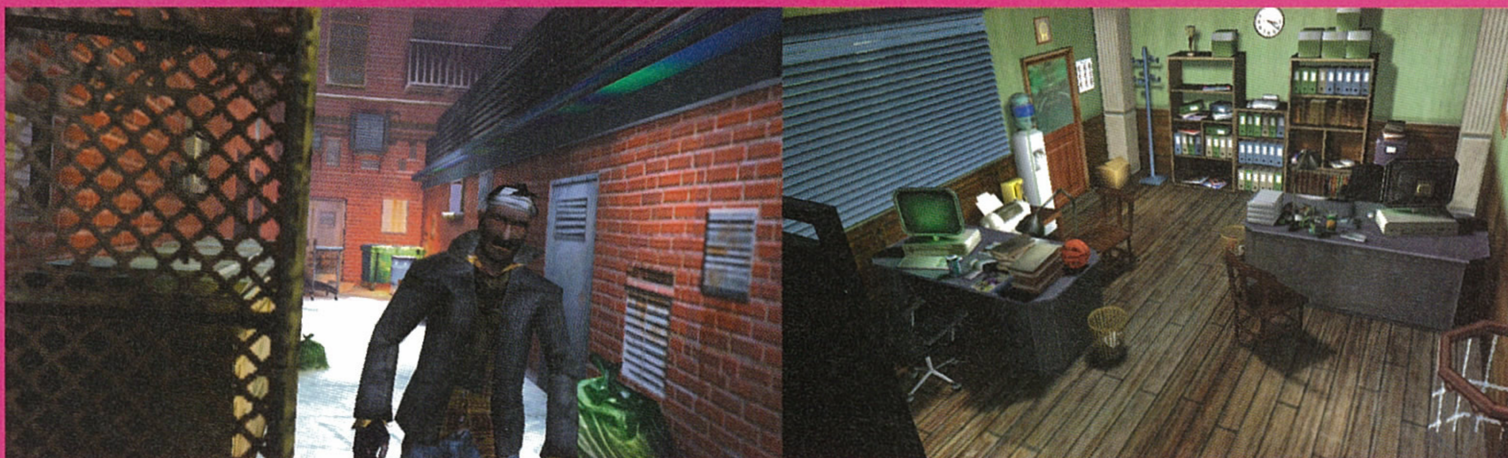


Le jeu vidéo est un média réellement unique parce qu'il y a tout à inventer, tout à essayer, tout à créer.

Quelles sont les grandes écoles de narration interactive que tu identifies ?
D'abord, il y a l'école japonaise de Zelda, dont le principe est d'offrir un monde immense et de balader le joueur d'un bout à l'autre pour résoudre des puzzles. Comme dans Outcast (dont les créateurs avouent s'être beaucoup inspirés de Miyamoto), la scénarisation se fait par le biais de missions à court terme. Le principe ludique fonctionne bien et s'avère intéressant en termes de production, car on rentabilise les décors au maximum. L'inconvénient, c'est que la structure narrative reste très « jeu vidéo ».
À part ça, il y a une grande école qui nous a fait à la fois beaucoup de bien et beaucoup de mal : c'est l'école LucasArts, avec les Monkey Island, qui est l'ancêtre de l'aventure click and play. Ils ont fait beaucoup de bien, parce qu'ils ont créé des jeux extraordinaires, mais aussi beaucoup de mal, parce qu'ils ont beaucoup prêté le flanc à la caricature, ce qui nous a amené des jeux où il fallait combiner le réveil avec le fer à repasser pour obtenir un pot de confiture... L'aspect ludique est limité quand on en arrive à essayer toutes les combinaisons possibles pour faire avancer l'histoire. Et même le principe où il faut trouver la clé pour ouvrir la porte et accéder à un nouveau décor – qui est la base de ce type de jeux – il faut reconnaître que c'est un système qui trouve vite ses limites.
Et puis je dirais qu'il y a une autre école, à laquelle appartient Deus Ex, qui est très intéressante pour cette catégorie de jeux-là. Elle donne des moyens, elle pose des problèmes, et elle laisse le joueur choisir les moyens pour résoudre les problèmes qu'on lui a posés. C'est une solution intéressante parce qu'en termes de narration et d'interactivité, c'est vraiment ouvert. Mais ça ne s'adapte pas à tous les types de jeux.

Car il y a donc ton école...
Je ne sais pas si c'est déjà une école, mais c'est certainement une voie. En tout cas, c'est ce en quoi nous croyons.

Je te trouve bien laconique, tout à coup. Que se passe-t-il ?
Ce n'est pas toujours simple de défendre l'avenir des jeux scénarisés. Pour certains éditeurs, le terme « jeu d'aventure » a un côté assez péjoratif. Myst a beau s'être vendu à 14 millions d'exemplaires, ils considèrent le genre comme une niche. Et ils vous citent des contre-exemples comme The Longest Journey, qui est un superbe jeu qui ne s'est pas vendu malgré de très bonnes critiques et une vraie démarche artistique. Pour moi, le jeu scénarisé (je n'aime pas ce terme, mais je le préfère à « jeu d'aventure » qui ne veut rien dire) est indéniablement le genre qui a le plus de potentiel, et donc, à terme, le plus d'avenir. Raconter des histoires, c'est une des plus vieilles activités humaines. On a commencé dans les grottes, et depuis, il n'y a jamais eu aucun moment où ça s'est arrêté. Quand l'écriture est apparue, on a écrit des histoires, quand le cinéma est apparu, on a filmé des histoires, et aujourd'hui, c'est au tour du jeu. Alors évidemment, comme il y a beaucoup moins de jeux d'aventure que de FPS ou de jeux de voitures, le champ est encore assez vierge. Aujourd'hui, on en est au stade où on explore des voies. Dont certaines pourront parfaitement se révéler être sans issues. Dans ce cas, on reviendra en arrière et on essaiera autre chose. C'est absolument passionnant à vivre, mais je préfère communiquer sur ce sujet au travers des jeux qu'on produit, plutôt que par des discours. Je préfère que les gens jouent à Fahrenheit et se disent : « Mince, il y a une vraie réflexion derrière, il y a des idées ». Ou peut-être que ça va donner des idées à d'autres gens, qui vont trouver des solutions pour faire mieux. Que ça fasse avancer cette réflexion. Moi je suis demandeur de ça, que notre travail contribue à faire avancer la réflexion. On a commencé à creuser le sillon avec Nomad Soul. On a vu ce qui a marché, ce qui n'a pas marché, et on essaye d'affiner notre réflexion au fur et à mesure. En tout cas, je suis intimement persuadé de l'avenir des jeux scénarisés. Le genre a un avenir extraordinaire, mais il a besoin d'être sérieusement dépoussiéré pour montrer tout son intérêt. Je pense que Yu Suzuki, avec Shenmue, esquisse ce que les jeux pourraient devenir. Et Fahrenheit s'inscrit clairement dans cette démarche.



À propos de Nomad Soul, tu n'avais pas fini de me dire ce dont tu étais fier...

L'autre chose qui a vraiment marché, et c'est pour ça qu'on reconduit un peu le système sur Fahrenheit, c'est le changement de corps. Quand on a proposé l'idée de l'âme qui voyageait de corps en corps à certains éditeurs, ils nous ont dit : « Vous êtes fous, ça ne marchera jamais, comment allez-vous raconter une histoire si on ne sait jamais à quel moment le joueur incarnera quel personnage ? Et puis les gens vont s'attacher à un personnage, ils ne voudront pas le quitter, ils vont être super-frustrés quand il mourra ». Et là, face à ces questions qui étaient plutôt bonnes, il faut le reconnaître, on a fait acte de foi. On voulait changer la relation du joueur au jeu et à son personnage. On ne voulait pas offrir au joueur un personnage tout beau, tout lisse auquel s'identifier ; on voulait qu'il soit une âme, pas un tas de pixels. Ça a l'air stupide quand on en parle, mais ça change beaucoup de choses. Et on a fait le pari que les gens ne seraient pas frustrés de changer de corps, mais qu'ils le verraient au contraire comme une expérience différente, quelque chose que les autres jeux ne proposaient pas. Et les retours après la sortie de Nomad Soul nous ont complètement confortés dans cette idée, car on n'a pas reçu une seule critique de ce type. Tous les joueurs ont vu le changement de corps comme une richesse. Je crois que beaucoup de développeurs sous-estiment l'envie de découvrir des joueurs.

C'est quelque chose que vous intégrez comment dans Fahrenheit ?

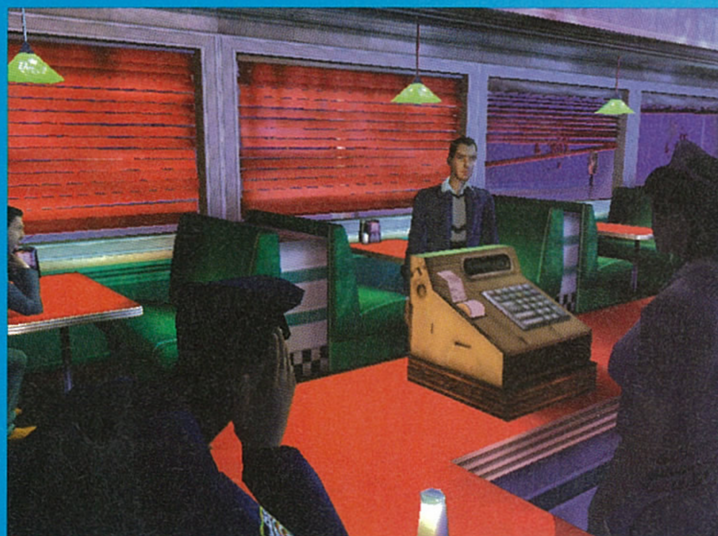
Fahrenheit va pousser la relation entre le joueur et le jeu en proposant de contrôler plusieurs personnages de l'histoire. Il permet l'identification à plusieurs personnages en même temps, comme dans un film cinéma. Dans X-Files, on s'identifie tantôt à Scully, tantôt à Mulder. C'est ce qui fait la richesse de l'expérience. Dans Fahrenheit, il y a deux héros principaux, Lucas Kane et Carla Valenti, mais le joueur pourra aussi prendre le contrôle des personnages secondaires, ce qui lui permettra d'orienter l'histoire dans son ensemble d'une manière encore inédite.

D'ailleurs, pourquoi créer Fahrenheit sous la forme d'épisodes ? Pas à cause des X-Files, j'imagine.

Euh, non, en effet... En fait, il y a à cela plusieurs raisons. Pour commencer, on s'est demandé pourquoi tout le monde ne jouait pas à des jeux vidéo. Tout le monde regarde la télé, tout le monde lit des livres, tout le monde va au cinéma... Pourquoi est-ce que tout le monde ne trouve pas que les jeux vidéo, c'est amusant ? Nous avons identifié quatre types de réponses. La première, c'est que pour beaucoup de gens, l'interface des jeux est une barrière. C'était une des faiblesses de Nomad Soul : il y avait beaucoup trop de manipulations à mémoriser. Et les gens n'ont pas envie de passer par une phase d'apprentissage, ils veulent commencer à s'amuser tout de suite. À part peut-être les hardcore gamers, qui prennent plaisir à mémoriser tout un tas de commandes, ou à faire preuve d'habileté avec le paddle.

Euh, je ne suis pas trop d'accord avec toi, là. Même les hardcore gamers ont envie de simplicité, maintenant.

C'est ce que j'ai envie de croire, mais quand je vois les interfaces de certains jeux, je les trouve encore très ésotériques. Comprendre les contrôles et l'interface, c'est presque comme rentrer dans une secte. En attendant, si certains y trouvent encore leur compte, tant mieux, mais je pense que ça rebute de plus en plus de gens. La deuxième barrière que nous avons détectée, c'est les thématiques des jeux. La plupart se situent dans des univers de hardcore science-fiction ou de hardcore heroic-fantasy, c'est-à-dire dans des mondes accessibles seulement à un certain type de personnes : celles qui ont lu Tolkien, Gibson et K. Dick. Malheureusement, tout le monde n'a pas cette culture, ni forcément l'envie de l'acquérir. C'est d'ailleurs pour ça que la grande majorité des séries télé et des films d'aujourd'hui ont leur point de départ dans notre monde de tous les jours : parce qu'ainsi, tout le monde peut y avoir facilement accès. Attention, je ne dis pas qu'il ne faut que de ça. Moi aussi, j'ai envie d'avoir des jeux qui me dépaysent complètement (c'est ce que nous avons fait avec Nomad Soul), mais je pense qu'une grande partie du public – en tout cas du grand public – n'est pas prête à faire cet effort-là. Troisième point : les jeux sont trop longs. Quarante heures de jeux pour voir la fin de Nomad Soul, c'était long. Surtout que du coup, pour quelqu'un qui n'a pas le temps d'y passer des journées entières, ça étale l'aventure sur plusieurs mois, ce qui nous limite pas mal : impossible de faire référence à des choses qui ont eu lieu vingt heures plus tôt, personne ne s'en souvient ! Donc on est obligé d'avoir une démarche assez caricaturale dans la narration et d'annoncer les choses avec la grosse caisse et les cymbales, ce qui fait qu'on nous voit venir de loin. Mais bon, quand le rythme est aussi dilué, on n'a pas trop le choix. Et le dernier point, c'est le prix. 400 francs... pardon, 60 euros, c'est cher.



Contrairement à Nomad Soul, où la vue à la troisième personne nous condamnait à ne voir que le cul de notre personnage, Fahrenheit libère la caméra. Ou pourra tourner autour des scènes, selon notre bon vouloir : il suffira de cliquer dans la direction où on veut regarder, et la caméra ira illico presto se coller dans le coin opposé, pour nous montrer la scène sous l'angle de notre choix.

Surtout pour des gens qui n'ont pas l'habitude d'acheter des jeux. Le jeu reste à l'achat le produit de loisir le plus cher, que ce soit par rapport au cinéma, au théâtre, aux livres ou aux CD de musique.

BON, CRÉER DES JEUX POUR LE GRAND PUBLIC, C'EST BIEN. MAIS QU'EST-CE QUI VA PLAIRE AUX HARDCORE GAMERS, LÀ-DEDANS ?

Tout, j'espère. Nous essayons de faire de Fahrenheit un jeu ayant la simplicité d'accès d'un jeu grand public, mais avec la profondeur d'un jeu de hardcore gamers. Dans Fahrenheit, l'interface est archi-simple. En dix secondes, tu comprends comment ça se joue. Mais en même temps, cette interface te permet de faire des choses vraiment complexes, et notamment grâce au système des « Bending Stories », de réellement influer sur l'histoire. Les mécaniques de gameplay que nous proposons sont – je crois – réellement originales et devraient vraiment surprendre les joueurs. Sur les thématiques, ensuite, on est parti sur un environnement contemporain réaliste, pour que la porte d'entrée dans le monde soit vraiment facile. Tous tes repères de ta vie de tous les jours, tu les as. Mais en même temps, on va au-delà. Parce que très vite, évidemment, on découvre qu'il existe une autre facette de la réalité, et tout est remis en question. Et puis le principe des Serial Killers est un thème à la fois populaire et riche, sur le plan du potentiel créatif. En fait, tout dépend comment tu le traites. Nous, nos références, c'est plutôt David Fincher dans « Seven » ou « Fight Club ». Pour la durée, on est parti sur deux à quatre heures par épisode, ce qui correspond à la durée d'un film. C'est cohérent avec le prix, et on pense que les joueurs apprécieront. Car l'expérience sera plus courte, certes, mais elle sera vraiment intense. Pour le même prix, entre dix heures de plaisir moyen et quatre heures où tu vas être scotché à ton écran, tu choisis quoi ?

ÉVIDEMMENT, PRÉSENTÉ COMME ÇA...

Si je te faisais la même proposition au sujet d'un film, tu n'hésiterais pas une seule seconde ! Personne ne dirait qu'un film est meilleur qu'un autre parce qu'il est plus long. Il n'y a que dans les jeux vidéo que la durée est un critère de choix, à défaut d'une preuve de qualité. Avec Fahrenheit, j'espère convaincre sur la durée. D'autant plus que, au-delà du pari qu'on fait sur ce format, je pense que c'est une mutation indispensable pour l'industrie. Aujourd'hui, fabriquer des jeux, ça coûte de plus en plus cher. Parce que les joueurs sont de plus en plus exigeants, parce que les jeux sont de plus en plus complexes, parce que le niveau de qualité requis est de plus en plus élevé. Bref, on ne peut plus faire quatre-vingt heures de jeu pour une toute petite frange de joueurs qui va finir le jeu. C'est aberrant. Beaucoup de gens dans la profession partagent cet avis. Nomad Soul,



c'est quarante heures, mais franchement, j'aurais préféré faire vingt heures blindées à fond plutôt qu'une expérience deux fois plus longue, mais qui est parfois inégale. Certaines personnes se sont plaintes de la faible durée de Max Payne ou de Jak & Daxter sur PS2 ; c'était absurde. Max Payne, ça dure dix heures, mais au bout de ces dix heures, on a le sentiment d'avoir vécu une expérience intense. Est-ce qu'on aurait préféré un jeu médiocre qui dure deux fois plus longtemps ? Non. Je crois que les mentalités des joueurs et de la presse sont en train d'évoluer sur ce point, et c'est tant mieux.

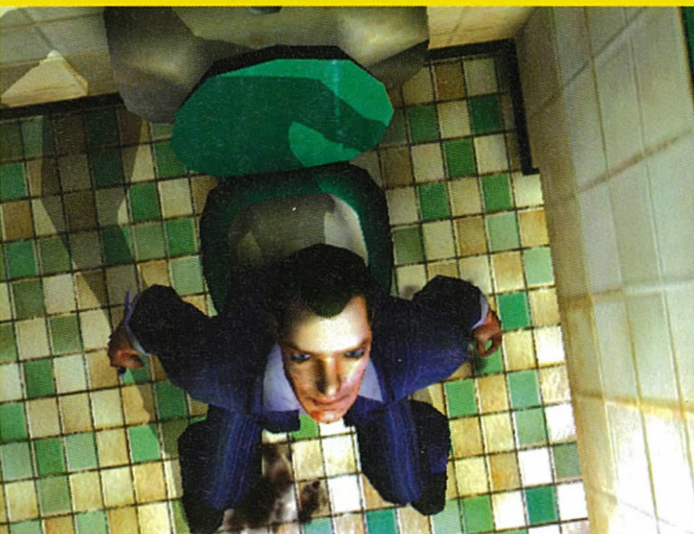
TU DIS QUE LES JOUEURS OUBLIENT CE QU'ON LEUR A DIT VINGT HEURES PLUS TÔT. COMMENT VONT-ILS SE SOUVENIR DE CE QUI S'EST PASSÉ DANS FAHRENHEIT D'UN MOIS SUR L'AUTRE ?

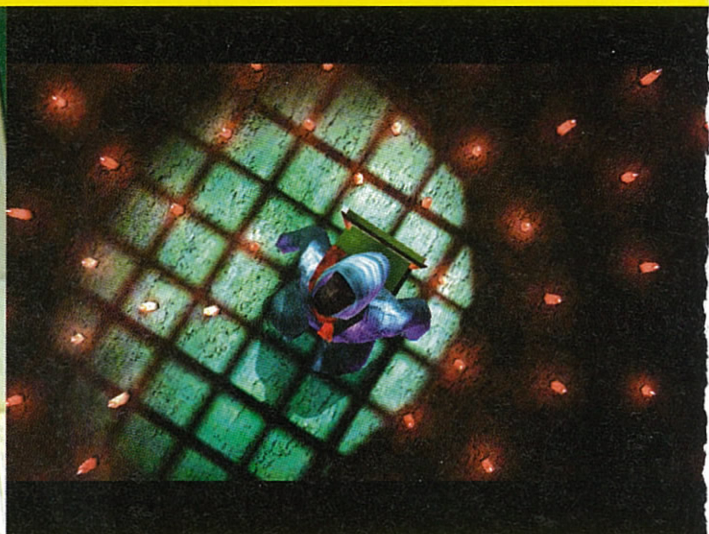
C'est tout l'avantage du format série TV, c'est une forme de narration qui se prête parfaitement bien au découpage en épisodes. Et Fahrenheit, c'est un titre qui est écrit, pensé, produit, réalisé comme une vraie série. L'histoire propose un objectif à long terme, mais chaque épisode raconte une histoire complète et pourra être joué de manière indépendante. Dans chaque épisode, on retrouve les personnages récurrents que le joueur pourra suivre d'un épisode sur l'autre. Bien sûr, chaque épisode proposera aussi un bref résumé des épisodes précédents.

ET C'EST QUOI, CET OBJECTIF À LONG TERME ?

Je préfère ne pas trop en parler, pour préserver le plaisir des joueurs. Tout ce que je peux dire, c'est que le froid est un élément important dans Fahrenheit – d'où le titre – et qu'il progresse pendant la série de manière inquiétante. C'est une espèce de compte à rebours qui est

Lucas Kane est l'un des deux personnages principaux de Fahrenheit. Vous faites sa connaissance dans les toilettes d'un restaurant new-yorkais, où vous assistez, impuissant, au meurtre auquel il se livre, pris dans une sorte de transe ponctuée par des flashes étranges, comme possédé par un esprit malin.









Le corps a été découvert dans les toilettes du « diner » et la police arrive sur les lieux. Vous allez maintenant diriger l'inspecteur Carla Valenti dans son enquête : interroger les témoins, rechercher les indices, etc.

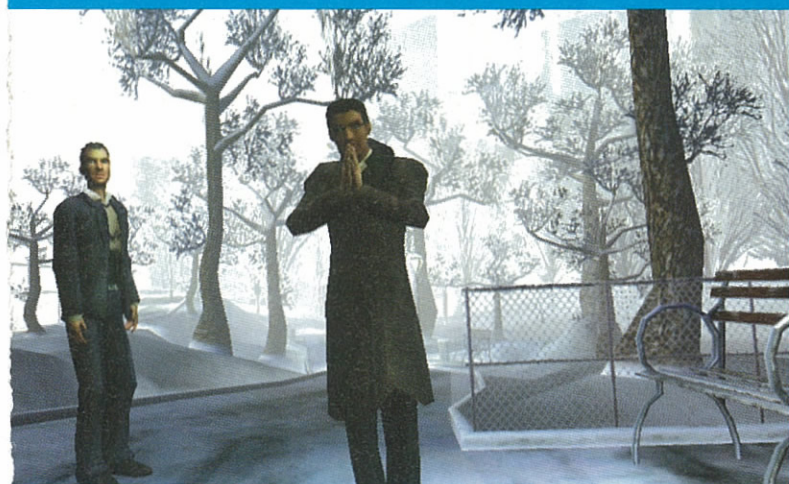
directement lié à l'histoire. Fahrenheit va proposer beaucoup de choses qui étaient difficiles à mettre en place dans les jeux traditionnels en termes de narration. Il y a beaucoup d'histoires parallèles, les backgrounds des personnages sont très fouillés et servent réellement l'intrigue, il y a des leitmotivs, des éléments qui ne trouveront leur explication que plus tard, des fausses pistes, des cliff-hangers, des retournements de situation surprenants, bref, plein de choses qu'on est habitué à voir dans un film ou une série, mais qu'il était difficile de mettre en place dans un jeu.

QUI ÉCRIT LES HISTOIRES ?

En général, c'est moi qui écrit la trame. Pour Nomad Soul, j'avais tout écrit seul, ce qui était un boulot de fou. Pour Fahrenheit, j'ai écrit la trame principale, les bibles et le concept du jeu. Les épisodes sont écrits par une équipe de scénaristes et game designers. À titre personnel, l'écriture est clairement ce qui m'intéresse le plus, avec la mise en place du gameplay et la mise en scène.

ÇA VEUT DIRE QUE TOUS LES ÉPISODES – COMBIEN EN AVEZ-VOUS PRÉVU, AU FAIT ? – SERONT PRÊTS AVANT LE LANCEMENT DU PREMIER ?

La première saison de Fahrenheit proposera douze épisodes. Tous les épisodes ne seront bien sûr pas prêts à l'avance. On entend bien aussi tirer parti des avantages du format épisodique. Et l'un des aspects positifs, c'est de pouvoir interagir avec la communauté. Donc oui, évidemment, on aura des épisodes d'avance, et une trame globale pour les douze épisodes, mais on gardera aussi une certaine marge de manœuvre pour répondre aux retours des joueurs. On rêverait de créer le même genre de communauté que celle de X-Files. Peut-être pas aussi importante en nombre, mais aussi active, impliquée et intéressée par ce qui se passe. Alors évidemment, on ne pourra pas réécrire la série en fonction des demandes des gens, mais s'ils adorent un personnage, par exemple, on pourra davantage développer son rôle. Et puis, à la fin de la première saison, on pourra directement prendre l'avis des joueurs sur l'orientation à donner à l'histoire.



Le froid, qui augmentera de façon dramatique au fil des épisodes du jeu, est un des éléments-clé de l'intrigue de Fahrenheit.

COMMENT LE GRAND PUBLIC VA-T-IL DIFFÉRENCIER TES ÉPISODES DES JEUX BUDGET, QUI SERONT À PEU PRÈS AU MÊME PRIX ?

Nous espérons faire beaucoup parler de Fahrenheit, non seulement auprès des gamers mais aussi d'un plus large public, afin que le concept du jeu soit connu d'un maximum de gens. C'est un concept simple qui s'explique facilement et donc se communique facilement. Si nous parvenons à imposer le format, le public s'habituera à trouver des titres épisodiques dans une gamme de prix différente.

ET CÔTÉ DISTRIBUTION, VOUS AVEZ PENSÉ À DE NOUVELLES SOLUTIONS, AFIN DE TOUCHER DAVANTAGE DE GENS ?

Le jeu sera bien sûr vendu sur CD. Je ne peux pas trop en parler aujourd'hui, car nous sommes en discussion avec différents éditeurs. Tout ce que je peux dire, c'est que Fahrenheit ambitionne de créer un nouveau format qui va mettre l'interactivité à la portée du plus grand nombre. Nous avons beaucoup d'idées et d'envies quant à la distribution de Fahrenheit, nous en parlons en ce moment avec les éditeurs pour mettre en place un modèle attractif pour tout le monde.

TU CROIS À L'AVENIR DE LA DISTRIBUTION EN LIGNE ?

Le problème n'est pas de savoir si on y croit, mais plutôt de savoir quand elle deviendra réalité. Aujourd'hui, le taux d'équipement en haut débit est encore trop faible et les utilisateurs ne sont pas encore prêts à acheter leurs logiciels en ligne. Beaucoup de gens ne sont pas prêts à payer pour quelque chose qui n'a pas de réalité physique. En même temps, pour créer le marché, il faut des produits, mais pour qu'il y ait des produits, il faut un marché… À titre personnel, j'aimerais que Fahrenheit ait une vie en ligne. Ce type de produits peut présager de ce que sera la vente en ligne demain.

D'AILLEURS, POURQUOI RESTER DANS LE JEU SOLO ? POURQUOI N'ÊTRE PAS PASSÉ AU MULTIJOUEUR, VOIRE MÊME AU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR ?

Le multijoueur nous intéresse énormément, sur le plan intellectuel comme sur le plan créatif, surtout que l'univers qu'on a créé pour Nomad Soul s'y prête particulièrement bien. Nous n'y sommes pas allés pour plusieurs raisons, parmi lesquelles le sentiment que peu d'éditeurs étaient prêts à se donner réellement les moyens de créer un bon jeu multijoueur. Il faut beaucoup d'argent et de temps pour créer un produit de ce type. Plutôt que de faire un produit médiocre faute de moyens, nous préférons attendre d'y travailler dans de bonnes conditions.

TOP RÉDAC'



ACTION

Crimson Skies *Octobre 2000*
• Zipper Interactive

Elite Force *Septembre 2000*
• Raven Software

Midtown Madness 2 *Octobre 2000*
• Angel Studios

Aliens vs Predator 2 *Novembre 2001*
• Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings *Octobre 1999*
• Ensemble Studios

Battle Realms *Novembre 2001*
• Liquid Entertainment

Conflict Zone *Mai 2001*
• MASA



Ground Control *Juin 2000*
• Massive Entertainment

Heroes III *Juin 1999*
• New World Computing

Moon Project *Mai 2001*
• Topware



JEU DE RÔLE

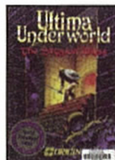
Arcanum *Septembre 2001*
• Troïka Games

Baldur's Gate 2 *Novembre 2000*
• Bioware/Black Isle

Fallout 2 *Décembre 1998*
• Interplay

Might & Magic 7 *Septembre 1999*
• New World Computing





ACTION-AVENTURE

Deus Ex *Septembre 2000*
• Ion Storm

System Shock 2 *Août 1999*
• Irrational Games

The Nomad Soul *Décembre 1999*
• Quantic Dreams

Thief 2 *Juillet 2000*
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

Commandos 2 *Septembre 2001*
• Pyro Studios

Medal of Honor *Février 2002*
• 2015 Inc.

Opération Flashpoint *Juin 2001*
• Bohemia Interactive

Rogue Spear *Septembre 1999*
• Red Storm Entertainment





AVENTURE

Discworld Noir *Juin 1999*
• Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 *Décembre 1999*
• Sierra

Monkey Island 3 *Décembre 1997*
• Lucas Arts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

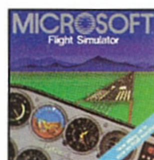
Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft



Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



RESEAU

Asheron's Call : Dark Majesty — *Juin 2000* • Turbine

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic





PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





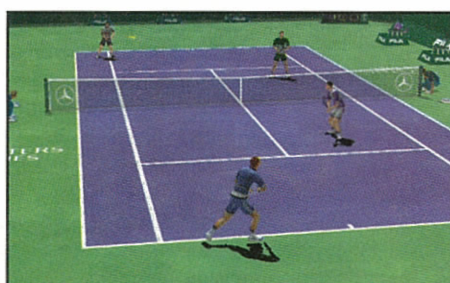
ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



SPORT



Tennis Masters Series — *Novembre 2001* • Microïds Canada

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft

LES JEUX QU'ON ATTEND

Dungeon Siege *Gaz Powered Games*	Tactique/Microsoft
Mafia *Illusion Software*	Action/Aventure Take 2
Morrowind *Bethesda*	Jeu de rôle Codemasters
Neverwinter Nights *Bioware*	Jeu de rôle/Interplay
No one lives forever 2 *Monolith*	Shoot/Sierra
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne Verant
Warrior Kings *Verant*	Stratégie/Microïds



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

40 BEUARK | 50 MOYEN | 60 PAS MAL | 70 BIEN | 80 TRÈS BIEN | 90 EXCEPTIONNEL

Capitalism II est la suite d'un jeu W95/MS-Dos datant d'il y a cinq ans. Y a pas à dire, depuis, on n'a jamais fait mieux.



Clairement, on n'atteint pas les sommets de l'esthétique. Mais c'est déjà dix fois mieux que dans le premier volet.

Capitalism II

SIMULATION ÉCONOMIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

La première mouture de Capitalism, sortie en 1997, n'a trouvé à ce jour aucun équivalent. Et pourtant, entre la dynastie des Tycoon venant d'horizons et de développeurs divers et l'offensive nationale menée par Monte Cristo Multimédia, les jeux de gestion ne manquent pas. Il est d'ailleurs consternant de voir que Monte Cristo Multimédia, à l'époque, était plus proche du succès avec la série des Traders (dont Trader 98, sorti le même mois que le premier Capitalism) qu'il ne l'est maintenant avec toute la série des titres pas géniaux qu'il a largués dans la nature. Le nombre d'aspects financiers auxquels Capitalism II donne un accès ou un contrôle direct est tellement affolant que la tête me tourne à la pensée de devoir tous les énumérer. En vérité, ce sont autant de moyens de pouvoir garnir notre portefeuille et de diversifier nos investissements qui s'offrent à nous. Le mode solo comporte huit petites campagnes regroupant le tutorial du jeu, qui est très explicite et fort bien fait, ainsi qu'une campagne « capitaliste » permettant de faire face à des objectifs divers et des challenges plus gonflés les uns que les autres.

Commerce et matières premières

Le commerce est l'une des manières les plus faciles et évidentes de se faire un peu d'argent de poche en ouvrant une chaîne de magasins et de boutiques dans une ville.



MULTIJOUEUR

Réseau Local	4
Internet IP	4

JOUABLE SUR **PIII 500, 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **ENLIGHT SOFTWARE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**

On commence par y vendre les produits les plus demandés (la barre rouge représente la demande, la bleue, les stocks, et une autre, l'approvisionnement) en recherchant le meilleur distributeur, à savoir celui qui a le meilleur rapport qualité/prix. Pour éviter la concurrence on peut, si on possède des usines fabriquant le produit, l'acheter en exclusivité là-bas, ce qui fait tourner à la fois le magasin et la chaîne de production. Bien entendu, il est possible de fixer le prix de chaque article au détail. Qui n'a jamais rêvé de devenir un agriculteur ou un éleveur ? Capitalism ouvre toutes les possibilités dans ce domaine. Il suffit d'acheter une parcelle de terrain, d'y installer une ferme, quelques clôtures et champs, puis d'y semer des graines de tournesol ou des graines de vache afin de pouvoir commencer quelque chose de sérieux. Idéalement l'éleveur possédera une usine à côté afin de traiter son cheptel comme il le faut, en l'équarrissant et en le hachant pour pouvoir le faire rentrer dans des petites boîtes d'aluminium (ça va être difficile d'obtenir le label Bio à côté d'une usine d'aluminium ! ndrc).



La vue interne d'un magasin. Ici de gentils employés non syndiqués s'affairent.



La recherche

Pour expliquer la recherche il faut parler des niveaux technologiques : chaque produit possède un facteur de qualité calculé à partir de ceux des matières premières qui le composent. Par exemple, la qualité d'un steak frites (je schématise, mais je crève la dalle) dépendra à 89 % du niveau technologique de la viande, à 10 % des frites et à 1 % de la sauce ketchup que de toute façon j'enlève. Souvent, pour fabriquer tel ou tel truc, il faudra en acquérir la technologie et parfois, un concurrent sera le seul à la posséder, parfois aussi ce sera le contraire. C'est justement dans ce dernier cas, si on est vraiment en avance, que l'on commencera à recevoir des offres. Nos bureaux d'études se verront solliciter par la concurrence pour revendre des brevets pour des sommes de plusieurs dizaines de millions de brouzoufs. Pour trouver ces dits brevets, il faut construire un ou plusieurs laboratoires. On fixera un objectif aux chercheurs et ingénieurs comme, par exemple, trouver un niveau technologique sur un produit supérieur de + 10 en... x mois ou années. On n'aura alors plus qu'à patienter pour recueillir les fruits de l'investissement. Cette partie donne au jeu un côté « pari pour l'avenir » : doit-on jouer au timoré et progresser par sauts de puce ? ou au contraire tout miser dans une invention qui nous assurera le monopole sur un gros marché, tout en ne sachant pas si dans dix ans on aura toujours à disposition les matières premières pour le fabriquer ?



Ma première épicerie. Toujours un grand moment d'émotion.

Au nord, c'était les corons

L'exportation des ressources minérales et des matières premières est l'une des occupations les plus prisées par les multinationales de Capitalism. Il ne faudra donc jamais hésiter à aller trouver l'élément recherché à l'autre bout du monde pour le ramener là où on en a besoin. Une autre tactique, plus fructueuse, consistera à s'assurer le monopole d'un type de ressources pour le réserver à la vente en interne et ainsi couper les vivres aux autres concurrents. L'un des aspects les plus importants du jeu est la production en usine. Pour cela, il faut fabriquer un objet à partir d'une ou de plusieurs matières premières. Premier écueil : il faut disposer d'une usine pour assembler un tel produit et le conditionner pour la revente. Second problème, il faut être sûr que tous les matériaux soient à disposition avant de se lancer dans la fabrication. L'I.A., fourbe comme pas deux, n'hésitera pas à faire main basse sur tout ce qu'il



Capitalism nous permet de devenir riches de mille et une façons.





Revendeur de sacs à dos pour les djeunz. Un vieux rêve..



nous faut pour peu qu'elle lise dans nos plans ou qu'elle souhaite elle-même investir dans cette voie. Si rien de tout cela ne se présente, il faudra investir nous-mêmes pour mettre un type de produits à disponibilité, quitte à aller le chercher aux antipodes ou dans les ports et aéroports, ce qui augmentera les coûts dus au fret.

Rentier : la vraie vie

L'immobilier est un investissement à moyen terme dans le monde de Capitalism. On peut tout d'abord acheter des immeubles de location pour essayer d'avoir les meilleurs rapports. Le coin de la ville dans lequel on les acquiert a bien sûr une incidence sur leur prix de vente, sur le taux d'occupation de l'endroit (où l'on pourra évidemment faire varier les loyers comme bon nous semble) ainsi que sur les éventuelles plus-values que l'on fera à la revente quelques mois, ou années, plus tard. En plus de tout cela, il est possible de faire rentrer le capital en bourse et de mettre un cheptel d'actions de notre société à la disposition des investisseurs. Bien entendu, cela est aussi risqué que dans la vraie vie et, avec un peu d'inattention, on peut se réveiller un matin victime d'un rachat par la concurrence avant de comprendre ce qui se passe. Bien entendu, le contraire est aussi possible et même conseillé pour éliminer définitivement l'adversité. C'est d'autant plus efficace que la COB brille par son absence dans le jeu.

L'escalade graphique

Si l'interface de Capitalism reste sensiblement la même (une réussite du genre dans la fonctionnalité et la simplicité), les graphismes ont changé du tout au tout. La partie « Sim City » ressemble à s'y méprendre au jeu de Maxis : même si on ne peut pas faire tourner la carte sur elle-même, le terrain passe d'une vue de dessus sans reliefs à une vue générale sur de belles cités, sur lesquelles on peut zoomer fortement. Une fois une bâtisse sélectionnée, on a le choix entre trois niveaux



Le top quatre des corporations. Tout en haut, Josélito Gates III.



Pour faire une Game Boy : un circuit imprimé, du verre et du plastique.

Sim-bâtisseur

La fabrication des infrastructures est une petite aventure en soi. Lorsqu'on vient de bâtir un magasin, une usine ou tout autre machin, on dispose d'un carré de trois cases sur trois dans lequel on peut construire des départements ou secteurs internes à l'entreprise. Leur organisation et disponibilité dépendant du type d'immeubles construits. Dans le cas d'un magasin, on construira d'abord un département des achats qui permettra de relier le magasin à un distributeur. On le complétera généralement par un stock qui permet d'engranger tout cela en cas de pénurie, et on terminera par la mise en place d'un service des ventes. Celui-ci fixera les prix et mettra les produits à la disposition du public ou des entreprises. Dans les usines, c'est la même chose ou presque : si on souhaite fabriquer un produit composé de deux éléments, il faudra constituer deux services d'achat que l'on reliera à un service d'assemblage ou de manufacture. Ce dernier sera lié à son tour à un département des ventes qui diffusera le produit une fois celui-ci fini. Ces « liens » qui relient les cases permettent des combinaisons tout à fait étonnantes et n'ont pour seule limite que la taille de l'endroit.

De la même manière, on peut aussi installer des départements d'étiquetage chargés de fabriquer une marque bien à vous, histoire de fidéliser le client et de lui faire détourner les yeux d'autres produits plus génériques pour qu'il réclame les vôtres. Ou encore créer un département publicité que l'on reliera à une chaîne de télé, à une radio ou à un journal, histoire de susciter l'engouement pour ce fabuleux pâté de chat.

La meilleure simulation économique refait enfin son apparition.

de vision : extérieure, vue marketing et vue interne. Sur cette dernière, on peut voir ouvriers, scientifiques, commerçants ou clients s'affairer au sein des infrastructures du cru. C'est, au prime abord, un peu inutile et en fait, au second abord également. Reste que cette nouvelle interface nous permet de bénéficier d'une bien meilleure lisibilité lorsqu'on se trouve au plein cœur de la cité. Il est toutefois navrant de constater que la résolution du jeu plafonne en 640x480. Bon, d'accord c'est peu, mais on s'aperçoit en fait qu'une résolution supérieure n'aurait pas amené grand-chose et que c'est bien moins gênant dans ce type de jeu que dans Arcanum ou Diablo II. En fait, cette basse finesse du graphisme ne pourrira la vie qu'aux vils propriétaires de moniteurs 19 pouces et au-dessus.

Le mot de la fin

Depuis la dernière version de Capitalism, le jeu a été modernisé. On note, par exemple, l'arrivée de quelques produits actuels (ordinateurs portables, Palm, etc.), une réactualisation des fortunes mondiales ainsi que de nombreux autres trucs. La vraie question n'est pas de savoir si on doit s'acheter une nouvelle mouture de ce jeu mais plutôt si on peut toujours jouer à l'ancienne ou non ; pour mémoire, l'ancien titre est un bidule fonctionnant à grand-peine sous Windows (voir sous Dos) et souffrant de quelques défauts de jeunesse (problèmes dans les ventes d'actions, bugs dans les emprunts bancaires). Sinon, Capitalism II est le jeu de simulation financière qui surpasse tout ce qui s'est fait jusqu'ici dans le réalisme. Il nous permet de comprendre le mécanisme de la conception, de la production ainsi que des OPA bien mieux que trois autres jeux s'étant chacun spécialisé dans ces secteurs. La palette d'objets que l'on peut vendre ou produire est très large et l'intérêt est multiplié par le nombre de facteurs à prendre en compte pour y arriver. Si l'aspect gestion était laissé un peu en friche dans le premier jeu, Capitalism II va nous permettre un bien meilleur contrôle sur toutes nos finances tout en nous lâchant la bride grâce à une I.A. capable qui nous permettra de déléguer nos basses tâches à des subalternes. Contrairement à la tendance séculaire qui veut que l'on présente absolument les simulations économiques sous des aspects rigolos (les Tycoon), voire même débilifiants (Crazy Factory, Constructor), Capitalism, depuis son premier volet, n'a fait aucune concession pour aider les plus jeunes d'entre nous à devenir des magnats des finances. C'est sans aucun doute ce respect de l'austérité au niveau du jeu, couplé à une excellente interface et un tutorial sur lequel beaucoup de titres devraient prendre exemple, qui explique que Capitalism soit accessible à tous et à toutes. Le jeu est sans pitié et assez rigoureux dans la simulation, mais pas ennuyeux une seule seconde. Malheureusement, les options sont peu nombreuses. Il manque par exemple la possibilité de commettre quelques actions illégales comme distribuer des pots de vins, suborner des cadres d'autres entreprises, profiter de délits d'initiés pour l'achat de parcelles de terrain appartenant à une municipalité, ou même corrompre l'équipe de foot de Valenciennes. C'est dommage sans l'être puisqu'on reste cantonné dans une simulation à la « Ewing » à défaut d'un jeu un peu plus réaliste.

Bob Arctor

Chaque infrastructure se voit déclinée en plusieurs types et tailles possédant toutes leurs caractéristiques propres.





Un peu de technique

À part la résolution dont on vous a déjà parlé dans le test, il y a bien peu de choses à dire sur ce jeu au principe bien rodé. Une mention particulière pour l'interface et le « gameplay » qui permettent de naviguer entre les écrans d'une façon logique et sans s'y perdre. C'était une performance au vu du nombre de possibilités, inégalé dans un jeu de ce type. Côté finition, on déplore toutefois de devoir se servir des logos des entreprises présentes dans le jeu tout comme de la tronche, parfois un peu débile, du dirigeant. Apparemment, aucune option ne permet d'y coller sa tronche ou un gros logo Grosoft. Bon, c'était juste histoire de dire quelque chose.



Le commerce de l'avenir est certainement la vente de putois surgelé.

En Deux Mots

Capitalism demeure, quatre ans après sa première version, le roi des jeux de simulation économico-financière. Il mérite d'autant plus ce titre qu'il sait nous noyer sous les possibilités en offrant un monde des affaires crédible, compréhensible par tous et diablement passionnant. Il passe en revue toutes les disciplines des richards : l'investissement immobilier, la valorisation d'une entreprise, la conception et production, la promotion et le marketing. Capitalism II est un jeu qui s'est donné les moyens de ses grosses ambitions, c'est si rare. À acheter à tout prix si on s'intéresse au genre.

- **+ L'éventail des possibilités pour arriver à ses fins**
- **+ La simulation économique la plus complète**
- − Pas vraiment de possibilités « illégales »



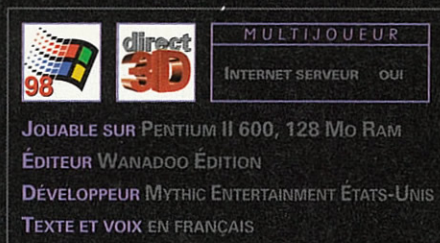
Dark Age of CAMELOT

RPG pour tous joueurs - PC CD-Rom

Tout débute à la mort du roi Arthur. Son pays Albion est complètement désorganisé. Les habitants d'Hibernia en profitent pour lancer des raids et traverser les frontières jusqu'alors infranchissables, les barbares de Midgard ne sont pas en reste non plus, bref, tous désirent conquérir les richesses d'Albion. Dans cette pagaille générale, un homme ou une guilde aventureuse peuvent parvenir à atteindre une puissance insoupçonnée. À vous de saisir votre chance et de jeter votre dévolu sur le camp de cet univers heroic fantasy qui vous conduira aux sommets de la gloire.

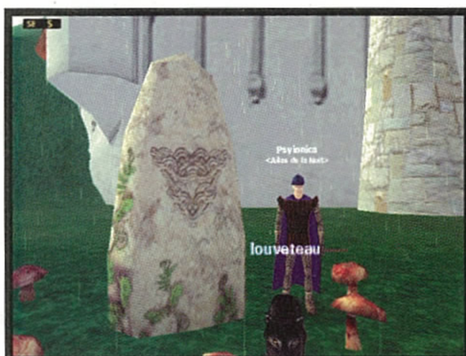
Un avatar bien cadré

Après avoir choisi votre serveur et votre contrée, il ne vous reste plus qu'à décider du type et de la classe de votre personnage. Chacun de ces types possède des caractéristiques de base plus ou moins élevées qui permettent d'exceller dans certaines classes. Ça, c'est plutôt habituel. En revanche, la gestion des gains et pertes de points est suffisamment pointue pour qu'on s'y attarde un moment. Initialement, vous avez trente points à distribuer. Attention, si l'ajout de dix points dans une caractéristique ne coûte effectivement que dix points, au-dessus, chaque point supplémentaire utilise deux à trois points. Votre personnage évolue tout au long du jeu. Chaque niveau atteint lui permet d'améliorer automatiquement ses attributs les plus importants pour sa classe. Trois caractéristiques sont surlignées. Ainsi la vie, l'empathie et la force représentent les plus importantes pour le druide d'Hibernia. À chaque niveau, sa caractéristique principale augmente d'un point tous les niveaux, la seconde d'un point tous les deux niveaux, la troisième encore d'un point tous les trois niveaux. C'est la seule manière pour que ses attributs de base évoluent. Bien sûr, au fil des quêtes et des donjons, vous finirez par découvrir des objets magiques qui les boosteront, mais de manière artificielle. Les autres caractéristiques ne pourront augmenter que de cette manière. Les particularismes de la gestion de points de vie et XP de DAOC ne s'arrêtent pas là : jusqu'au niveau six, la mort ne vous donne aucun malus, mais passé ce niveau, chaque fois que vous êtes tué (à part cas exceptionnel), vous perdez de l'XP et trois points de vie.



Dark Age of Camelot est le premier d'une longue liste de MMORPG qui sort cette année. Après un peu plus d'un mois de bêta en France et plus de quinze jours de mise au point des traductions, le voilà enfin prêt à accueillir tous les aventuriers assoiffés de quêtes, de guerre et de compagnie.





La majorité des villes possède une pierre de vie à laquelle on peut se lier pour y ressusciter en cas de mort violente. Impossible, comme dans Asheron, de lancer un sort pour y revenir. Les seuls moyens de déplacement sont vos jambes et les chevaux.

Dans le cas où vous reviendriez à votre pierre de vie, vous devez voir un guérisseur et le payer pour regagner la totalité de votre vie et vous rendre ensuite illico à votre tombe afin de prier et de récupérer un peu d'XP. Plus votre niveau est élevé, plus les points de vie vous reviendront cher. En revanche, si un joueur vous ressuscite, les pénalités sont beaucoup moins importantes : vous ne perdez qu'une partie de votre expérience. Si vous pouvez facilement vous retrouver avec six points de vie à payer, la perte d'XP est plafonnée par votre niveau. Ainsi, si vous êtes de niveau dix, vous ne redescendez pas au niveau neuf.

Imaginons maintenant un début de partie. Vous voilà débutant à proximité d'une ville de débutants. Là, vous commencez à latter vos premiers monstres, votre barre d'expérience monte lentement et plus le niveau est élevé, moins vous avez l'impression qu'elle bouge. Pour offrir une solution complémentaire au découpage en série de monstres, lassant au final, l'instructeur de votre classe peut vous proposer des quêtes rémunérées par un apport conséquent d'XP et parfois d'or et d'objets magiques. Jusqu'au niveau vingt, un éventail de tâches à accomplir est associé à ce système. Souvent limitée à tuer une créature à l'autre bout de la carte ou à apporter un message à un tel PNJ, chaque quête vous donne un pourcentage d'XP assez important. Quand vous avez atteint le niveau supérieur, il vous suffit d'aller voir un instructeur pour recevoir un entraînement. En fonction de votre classe, il vous proposera plusieurs aptitudes à améliorer. Le niveau de votre personnage est limité à cinquante. Après presque quinze jours de jeu, il existe déjà des persos de niveau vingt-cinq et plus. Avec de l'acharnement, on peut assez rapidement progresser. Alors quel est l'intérêt de mettre une limitation qui paraît plutôt basse par rapport aux autres jeux de ce type ? Tout d'abord, même avec un niveau cinquante, vous découvrirez très vite que de nombreux monstres sont de niveau supérieur. L'intérêt des combats est donc préservé, surtout que chaque patch propose de nouvelles créatures à éradiquer. Ainsi le patch US a vu l'apparition d'un majestueux dragon, différent pour chaque royaume. Les objets qu'il lâche à sa mort sont vraiment conséquents. Mais pour parvenir jusqu'à lui et le vaincre, il faut être un groupe de huit aventuriers de niveau cinquante. Les challenges continuent donc à être intéressants même pour ceux qui parviennent au niveau maximum. La limitation pousse à développer la partie roleplay. Évidemment, pour l'instant, le jeu, malgré la phase bêta, en est à ses balbutiements. Normalement, lorsque cet article paraîtra, les animateurs auront déjà commencé à jouer leur rôle. De nouvelles quêtes épiques pourraient apparaître, ponctuelles, donnant un objet inédit et se déroulant à travers les frontières, offrant ainsi une nouvelle occasion aux royaumes de se mesurer. En parallèle, avec la progression de votre classe, vient se greffer la progression de ses capacités manuelles. Toujours en fonction de votre type de personnages et de votre classe, vous pouvez devenir maître artisan dans une des différentes écoles proposées. Si certaines de ces capacités, comme la création de machine de guerre, ne procèdent d'aucune école particulière, les autres comportent en règle générale un maître qui vous demande d'accomplir des tâches pour améliorer votre pratique et gagner des sous sous.

Les combattants se regroupent peu à peu, trépignant d'impatience en attendant le moment qui les conduira à la bataille.



Le groupe

Un des principes essentiels de DAOC est le regroupement entre joueurs. Tout est fait pour faciliter la vie du groupe et lui permettre d'évoluer sans souci ni amère discussion. Ainsi les objets récupérés sont distribués automatiquement aux huit personnes qui participent tandis que l'or, lui, est partagé. Pour l'XP, le système est un peu plus compliqué. Pour un groupe où tous les joueurs sont de même niveau, le total d'XP donné par le monstre est divisé en parts égales et distribué à chacun des participants. Chaque niveau possède une limite maximale de points d'XP qu'il peut acquérir. On ne peut plus aider aussi bien les gens à leveler. Prenez un newbie dans un groupe, c'est-à-dire un personnage qui apparaîtra en gris à votre écran, eh bien il obtiendra la quantité d'XP qu'il aurait gagné s'il avait tué la créature de même couleur que celle que vous voyez. Ainsi, vous êtes de niveau vingt, vous tuez un monstre qui est bleu pour vous, votre camarade de niveau dix prendra exactement la quantité d'XP qu'il aurait acquise s'il avait trucidé, lui aussi, un monstre de couleur bleue pour lui, c'est-à-dire pas grand-chose. De plus, l'XP que ne prendra pas le petit niveau ne sera pas redistribuée sur les autres joueurs. Si le regroupement permet de vaincre

L'instructeur de votre classe vous propose des quêtes rémunérées par un apport conséquent d'XP et parfois d'or et d'objets magiques.





Pause mana : l'utilisation des sorts dépend de l'énergie magique que vous possédez. Attendre que ses mages aient repris leur souffle avant de repartir au combat est essentiel si on ne veut pas se sentir dépourvu au moment de l'assaut.

Quelques sites

Juste quelques sites en vrac sur lesquels on peut trouver la majorité des infos.

www.daoc-fr.com pour se tenir au courant de tous les évènements.

http://camelot.jeuxonline.cc pour tout savoir sur les classes et les compétences.

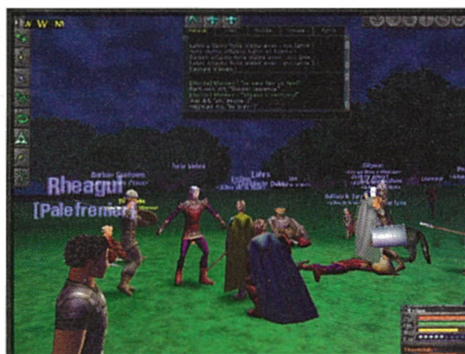
http://membres.tripod.fr/Baroudeur3/index2.htm de très bonnes cartes ainsi que la description d'une partie des quêtes.

www.camelotherald.com/ les infos made in USA en anglais sur les derniers patches sortis de l'autre côté de l'océan.

http://eurocamelot.adln.org/ un peu de parti pris : mon ancienne guilde qui possède des forums très animés.

http://exn.daoc.free.fr/: un très bon explicatif de l'artisanat et des différents objets que l'on peut construire.

des ennemis de niveau beaucoup plus élevé que le sien, il est essentiel que les niveaux soient équilibrés afin que le groupe fonctionne au mieux pour tout le monde, c'est-à-dire qu'ils restent tous dans la même fourchette. Outre l'avantage de tuer plus gros en se mettant à plusieurs, le groupe permet de distraire la vile créature qui vous intéresse. Plus vous êtes nombreux à lui porter des coups, plus elle aura de chance de rater les siens. Les classes de DAOC sont parfaitement équilibrées pour s'adapter au groupe sans pour autant exiger de chasser absolument à plusieurs. Si soigneurs, mages et guerriers se complètent à merveille, l'évolution de son perso peut s'adapter à la chasse solo.



Les combats se révèlent complètement fouillis quand les combattants sont en nombre. Heureusement, une commande permet aux guerriers de coller l'ennemi tandis que le soigneur lance ses sorts directement sur le nom des personnages qui s'affiche dans le tableau de groupe.

En pleine campagne, la majorité des créatures se balade ici et là, parcourant parfois des distances assez longues. La surprise est totale quand elles vous arrivent dessus en traître.

Les familiers

Dans les trois royaumes existants, quelques classes ont la possibilité d'invoquer une créature ou un familier. On entend dire un peu tout sur leur fonctionnement. Un tel vous expliquera mordicus qu'il ne faut pas en avoir car il va piquer de l'XP, l'autre vous dira d'attaquer continuellement avec. Il faut savoir que le familier de base, c'est-à-dire celui invoqué sans spécialisation, est de puissance proportionnelle à celle de l'invocateur en fonction de la classe de ce dernier. Le jeune lynx aura 70 % de la puissance du druide tandis que le compagnon souterrain, lui, aura 88 % de la puissance de son maître enchanteur. Ni l'un ni l'autre n'apparaissent dans le groupe. Ils viennent en sus, leur action étant complètement dépendante des choix de leur maître. Les paramètres d'agressivité que celui-ci sélectionne gèrent leur comportement. Si le familier effectue plus de 50 % des dommages au monstre alors, effectivement, il prend une partie de l'expérience. Et après avoir joué dix heures en continu, vous aurez la surprise de voir votre lynx changer de niveau. Mais sa présence peut être gênante. Car, si elle sert de protection à l'invocateur en attaquant tout monstre qui l'agresse, elle peut aussi faire naître des comportements agressifs et même rameuter quelques créatures qui ne demandent qu'à en découdre.

Les monstres

Comme dans Anarchy Online, un code de couleurs permet de savoir quel est le niveau d'un monstre par rapport au vôtre. Ainsi gris- - signifie qu'il est bien en dessous de vous, tandis que violet +++ vous indique qu'il est bien au-dessus de vous. De la même manière, les joueurs et PNJ sont ainsi départagés. Entre le gris et le violet, les couleurs de l'arc-en-ciel vous décrivent les décalages de moindre importance (un jaune sera de même niveau que vous).







Petit raid à cheval : pour l'instant les équidés servent uniquement de navette payante entre les villes. Mais il sera possible d'acquérir le sien grâce aux points de royaume.

Les guildes peuvent acquérir un emblème mais, pour cela, il faut l'acheter. À 300 pièces d'or l'emblème, tout le monde doit se cotiser pour l'acquérir avant les autres, histoire d'avoir encore le choix.



Les donjons sont parfois de véritables chausse-trappes pour les combattants mal préparés ou inattentifs, quand ce n'est pas un fuyard qui ramène les monstres directement sur vous.

Le comportement des monstres se révèle assez riche. Si certains d'entre eux ne bougent guère (ceux des donjons ne se baladent pas dans les niveaux), la majorité, en pleine campagne, se déplace, parcourant parfois des distances assez longues. La surprise est totale quand ils vous arrivent dessus lors d'un combat. L'absence de radar contribue à les rendre redoutables. Vous ne voyez que ce qui est devant vous et si vous ne prenez pas soin de vous retourner de temps en temps pour surveiller vos arrières, un jour ou l'autre, vous recevrez une baffe venue de nulle part. Lors des combats, les réactions peuvent complètement différer suivant l'espèce à laquelle les adversaires appartiennent. Ainsi une fourmi géante ne cherche pas midi à quatorze heures : si les soigneurs et les mages sont à distance suffisante, elle attaque celui qui lui fait le maximum de dommages, mage compris (pourtant, « une fourmi de 18 m, ça n'existe pas » ! ndrc). Posséder un mage de haut niveau peut se révéler un véritable atout. Mais celui-ci doit s'attendre à mourir plus ou moins régulièrement si personne dans le groupe ne s'attribue le rôle de garde du corps. Noter que les soigneurs sont de piètres combattants contre des adversaires humains et qu'ils sont du coup systématiquement pris comme cible. La seule manière d'y faire face est de posséder plusieurs soigneurs et d'avoir des guerriers spécialisés en bouclier, classes seulement intéressantes en groupe. Histoire de rajouter un peu de piment à tout ça, sachez qu'il existe des bestioles tout à fait ignobles qui se précipitent systématiquement sur les soigneurs et les mages, faisant fi des guerriers qui leur tapent dessus.

Un aspect intéressant de DAOC est le zonage des monstres. Les créatures qui rôdent sur les serveurs se mélangent allégrement en diverses catégories et niveaux sans avoir une zone réservée. Ainsi, pas loin d'un village newbie, alors que vous vous baladez tranquillement, vous pouvez tomber sur un adversaire invraisemblable qui vous élimine en deux coups malgré votre niveau vingt. L'expérience que la mort d'un monstre vous donne dépend de plusieurs paramètres, et certains bonus d'expérience se rajoutent lors des combats : si vous attaquez un parti de plusieurs bestioles, vous obtiendrez un « tarif de groupe » augmentant le montant initial de l'expérience acquise. De la même manière, si vous combattez des monstres très rarement pris pour cible, on vous récompense par un bonus de rareté parfois fort appréciable. Inversement, si une créature est prise trop souvent pour cible, l'XP qu'elle donne sera diminuée par des malus invisibles à l'œil du joueur. Il faudra donc courir loin pour faire plus d'XP. Le système est extrêmement bien équilibré pour éviter toute zone de squattage continuel comme c'est souvent le cas dans d'autres jeux.

Soudain les barbares font une percée, épaulés par leurs discrets archers, ils sèment la panique dans nos rangs. C'est la fin, la plupart d'entre nous sont morts, mais tous ont acquis des points de royaume.



Le RvR

La nouveauté de DAOC est de proposer un mode PK (Player Killer) complètement revisité. Ce n'est plus l'affrontement joueur contre joueur (PvP) qui est intéressant mais celui de royaume contre royaume (RvR). Les personnages d'un même royaume ne peuvent s'affronter actuellement même si quelques rumeurs laissent présager la création d'arènes. Ils s'affrontent uniquement par royaume interposé. Pour cela, une zone hors frontière est accessible où tous les coups sont permis entre ennemis de nations différentes. Le royaume est protégé et les joueurs qui s'y promènent ne doivent normalement pas craindre de rencontrer des adversaires autres que les monstres. En revanche, hors frontière, chaque nation possède des fortins prenables. Les actions qu'un joueur effectue contre un joueur ennemi ne lui donnent pas d'XP mais des points de royaume. Ses points de royaume lui permettent de s'élever en rang (il existe dix rangs composés de dix niveaux) et d'acquérir, pour lui et sa guilde, des avantages spéciaux. Le rang permet de posséder un nombre croissant d'objets obtenus par les points donnés en récompense de sa bravoure. Si de nouvelles compétences ne sont pas accessibles pour ne pas désavantager les joueurs non RvR, celles existantes, elles, deviennent plus efficaces. Les points que la guilde acquiert lui permettent, après l'acquisition d'un fortin, d'une maison ou d'un cheval, d'assurer les frais de maintenance et d'améliorer les défenses. Il existe ainsi trois systèmes d'XP : le système réservé à l'artisanat où la création d'un objet donné améliore la compétence et permet de créer de nouveaux items pour vendre ou échanger, un système d'XP classique augmentant les attributs de base et offrant d'acquérir et d'accroître ses caractéristiques et un système de points de royaume non pénalisé par la mort offrant un titre honorifique et plus de puissance au groupe.

Les décors offrent des vues superbes : ici, du sommet d'une tour de garde, on aperçoit les toits de la capitale d'Hibernia.

Les joueurs s'affrontent uniquement par royaume interposé avec comme récompense l'obtention de fortins en pleine zone de conflit.

Et la conclusion

Si DAOC offre de nombreuses possibilités et une évolution garantie par la présence d'animateurs français et de patches made in USA, il n'en reste pas moins qu'il souffre de quelques handicaps qui, espérons-le, seront gommés au fil des mois. L'interface se révèle assez peu intuitive en comparaison d'un Asheron's Call. Les tableaux sont mastoc avec de multiples onglets que l'ouvrage livré avec le jeu explique très mal. On se retrouve obligé de visiter continuellement le manuel online pour découvrir l'onglet que l'on recherche depuis des mois. Les descriptions et les infos des objets manquent aussi de simplicité et de clarté. Heureusement, l'avenir semble radieux. Un add-on intégrant un nouveau moteur graphique est déjà prévu pour l'année 2002. Il sera payant et comportera de nouvelles zones. Normalement, on devrait voir aussi arriver deux nouvelles professions d'artisan : le spellcraft qui sera un enchanteur capable d'intégrer des sorts aux armes et armures, et l'alchimiste qui créera des teintures et des poisons à partir de matériaux divers. Comme pour la majorité des MMORPG, la mise en place se fait doucement. GOA a eu la sagesse de s'en rendre compte et de ne pas faire payer les quinze premiers jours d'abonnement. Bien sûr, alors qu'une phase bêta a eu lieu, il est dommage de s'apercevoir qu'elle n'a pas été suffisante. Mais soyons patients car DAOC comporte de nombreux éléments roleplay qui nécessitent du temps pour se mettre en place.

Kika



Un peu de technique

La résolution montant à 1600x1200 (les photos sont toutes en 800x600 pour cause de petite config) permet au graphisme de se montrer particulièrement fin. Le moteur 3D assure un bon rendu sans trop de lag, bien que les grandes villes et les zones très fréquentées n'y échappent pas. Quelques bugs apparaissent ici et là comme des montures sans cavaliers apparents suivant la perspective ou des blocages dans les décors. Les collisions sont mal gérées, votre personnage peut facilement se retrouver encastré dans un mur. De la même manière, il n'existe pas de gestion de collision avec les monstres. Ainsi ceux-ci ne sont pas arrêtés par le personnage et arrivent à traverser plusieurs joueurs pour accéder à celui qui les intéresse ce qui présuppose une tactique de combat complètement différente de celle d'AC. Les sorts possèdent de superbes animations et la modélisation permet d'avoir des personnages différents grâce aux nombreux vêtements et teintures disponibles. Mais on est encore loin de la richesse de ses concurrents. La musique est agréable et sait se taire pour que l'on entende les cris d'agonie des ennemis. À peine deux mois de fonctionnement en France ne peuvent remplacer les années d'expérience des autres produits. DAOC a encore besoin de trouver ses marques.



Couché de soleil sur Hibernia, les spectres sont de sortie, prêts à surprendre le voyageur imprudent qui ne se méfie pas des lieux marqués du sceau de la mort.



De nombreux types d'armures adaptés aux classes sont proposés. Toutes peuvent être teintes pour donner à votre avatar un look très personnel.

En Deux Mots

DAOC SE VEUT ROLEPLAY ET POUR ÇA, TOUS LES MOYENS SONT MIS EN ŒUVRE. LE RÉSULTAT MONTRE UN JEU QUI A SU TIRER PARTI DES ERREURS DE SES PRÉDÉCESSEURS TOUT EN APPOSANT SA PATTE PERSONNELLE. BIEN SÛR, LES DÉBUTS NE REMPLISSENT PAS TOUTES LES PROMESSES, MAIS COMME DIT LE PROVERBE : « ROME NE S'EST PAS FAITE EN DEUX MOIS ».

+ Le RvR qui ressemble à une charge de mammouths
+ Les monstres qui vous prennent en traître
− L'impossibilité de bloquer les créatures
− Le problème de traduction des quêtes qui se règle petit à petit

85	84	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Longue a été l'attente, effectivement. Il faut dire que l'effet d'annonce a parfaitement rempli son rôle en son temps et que Westwood a su faire monter la sauce autour de son projet. Pensez-vous ! un shoot 3D dans l'univers de Command & Conquer, alors au top de sa cote d'amour, avec en sus la possibilité d'utiliser les véhicules du STR, voilà de quoi émoustiller le gamer le moins hardcore. Seulement voilà, avec le temps, même l'excitation la plus intense passe, ce qui nous amène aujourd'hui à ce constat : deux ans plus tôt, Renegade aurait été fantastique, un an plus tôt encore très bien… mais là, ce n'est plus qu'un shoot de plus dans la mare encombrée des FPS. Faut dire que passer juste derrière Medal of Honor, c'est tout de suite beaucoup plus inconfortable pour la concurrence. Mais laissez-moi vous conter le pourquoi de cette déception, parce qu'au fond, hein, vous êtes un peu là pour ça. Enfin j'espère. Parce que si vous pensiez lire un truc sur la pêche à la dynamite en eau herbeuse, bah c'est raté. Quoique, si vous le voulez vraiment, on peut, hein, c'est vous qui choise. Non ? Bon…

Mon premier est un shoot qui s'est fait attendre. Mon deuxième espère clairement tirer profit de la grande popularité de Command & Conquer. Mon troisième est pas mal mais aurait pu mieux faire… Mon tout est le titre situé en haut de la page. Qui suis-je ? Ouais, trop dur comme énigme, je sais.

Command & Conquer Renegade

SHOOT 3D POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM

MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	32
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	32

Jouable sur PIII 500, 64 Mo de RAM
Éditeur Electronic Arts
Développeur Westwood États-Unis
Texte et voix VF

Reine et Gade

Aïe, déjà, ça commence bizarrement cette histoire. Car après avoir lancé le setup syndical pour installer la bête, voilà qu'apparaît un écran style « branchouille-techos-attend-bouge-pas-j'initialise-la-connexion-satellite-binaire-avec-Moscou-en-passant-par-le-routeur-de-la-Nasa-sous-dérivé-avec-l'évier-bionique-de-la-salle-de-bain ». Bon, d'accord, j'exagère un peu, mais moi, ce genre d'esbroufe gratuite à l'install, ça me gonfle. Surtout qu'on ne peut pas sauter cette séquence, et à moins qu'elle ne soit en réalité qu'une subtile routine de test graphique supra-importante, je ne vois pas l'intérêt de la chose. Enfin bref, 948 Mo plus tard, me voici sur le menu principal, remonté à bloc pour aller casser de la gueule de Nod. Oui, je vous rappelle que le contexte géopolitique de Command & Conquer oppose les forces du GDI (les bons) aux forces du Nod (les pas bons). Comme vous vous en doutez, vous incarnez un membre du GDI, le capitaine Parker, commando au grand cœur. Ce qu'on vous demande n'est pas compliqué, tout du moins à comprendre, puisqu'il s'agira de missions de sabotage, sauvetage et autres infiltrations en terre ennemie. Du travail de bas du front, la sale besogne, quoi. D'ailleurs, vous êtes tout de suite plongé dans le vif du sujet, puisque votre première mission consiste à porter secours à un convoi tombé dans une embuscade. Vous voici donc coincé dans un petit canyon, tirant sur tout









Bon point : les hélicos débarquent des troupes et les avions larguent des parachutistes.

ce qui se trouve en hauteur, qui dépasse des rochers, et qui a priori n'a pas une gueule de scorpion. Les véhicules du convoi explosent à côté de vous, les soldats s'affrontent dans une semi-panique générale, bref, le bizutage est pour le moins intense. Dommage que ce genre de scènes scriptées ne soient pas plus nombreuses tout au long de la partie, car ça pose tout de suite l'ambiance. On citera comme autre exemple le moment où vous entrez dans un village occupé par le Nod, où vous profitez du spectacle de la guérilla entre résistants civils et troupes fascistes. En revanche, que les choses soient claires, la qualité de ces scènes est clairement en retrait de celle de Medal of Honor. Ici, tout est beaucoup plus simpliste, téléphoné, en un mot, plus « cheap ».

René Gade

Comme je viens de vous le dire, le gameplay de Renegade est basique. Mais, a contrario d'un Serious Sam, où l'approche exagérément bourrine est revendiquée, on sent ici que ce n'est pas tout à fait le cas. Car derrière le choix de l'action pure, où recharges de vie et munitions sont posées à même le sol sous forme de gros bonus dans le plus pur style old-school (elles re-spawnent même devant vous...), on devine que les programmeurs ont voulu donner du corps au gameplay. J'en veux pour preuve la possibilité d'utiliser certains véhicules, amis ou ennemis,



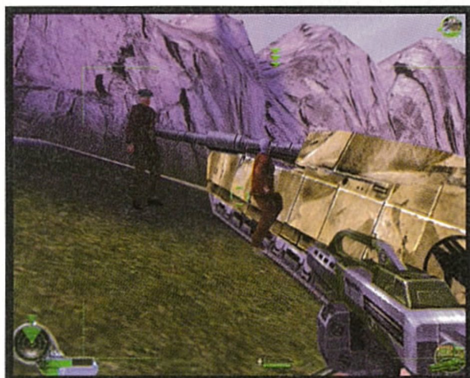
Quand on vous parle de décors angulaires...

comme les tanks ou les buggies. Mais pas de bol, cette option n'est finalement que sous-exploitée. Là encore, le fait de prendre le contrôle d'un engin ne se limite qu'à une grosse séance de tir. On aurait ainsi pu espérer des missions de transport, une vue interne du véhicule pour plus d'immersion, ou encore la possibilité de sniper le conducteur pour récupérer son engin (dans l'esprit de Battlezone). De plus, les modèles physiques des véhicules sont très sommaires et on ne tire pas de plaisir à les conduire. Sans parler de certaines limitations frustrantes dues au moteur 3D, qui empêche un méga-tank de passer par-dessus un ridicule petit muret. Toujours dans l'idée d'un gameplay qui se cherche, on parlera des séances de snipe, généralement les plus jouissives dans un shoot. Ainsi, bien que l'arme soit présente, on ne s'en sert finalement que rarement, puisque les situations où son utilisation est indispensable sont peu nombreuses. De plus, en zoom maximum, la sensibilité de la souris n'est pas diminuée, ce qui rend la visée assez désagréable. Pour le reste des armes, on fait dans le classique : on trouve du fusil automatique, du pistolet automatique, de la sulfateuse, du fusil à pompe, du lance-flammes, du lance-roquettes, du lance-grenades, du fusil à ions, du C4, du fusil chimique... pour résumer, vous retrouvez l'arsenal du fantassin présent dans Command & Conquer (vingt-trois armes au total). En fait, c'est un peu l'idée du jeu, hein, à savoir proposer au joueur de retrouver les armes, les véhicules et les structures de C&C. Structures dans lesquelles il est possible de rentrer pour les désactiver, ce qui pour le coup est un bon point. Sur le fond, vous aurez compris que le gameplay reste simple, assez éloigné de ce qu'on attend aujourd'hui d'un jeu d'exception.



Les véhicules ne possèdent pas de vue interne.

Le bug des civils qui restent bloqués contre le tank...





Quand on se souvient du niveau multi- « beach » de Wolfenstein, ou encore du passage du débarquement dans Medal of Honor, on ne peut que rester sur sa faim en voyant ça...



Renaît Gade

Qui dit jeu développé depuis longtemps, dit souvent vieux moteur 3D. Disons qu'il était sûrement très bien au moment du lancement du projet, mais au jour d'aujourd'hui de là maintenant, il a une touche « has-been ». On citera ainsi l'« angulosité » générale des décors et des personnages, la précision très relative des textures, l'absence d'effets spéciaux impressionnants (excepté le bombardement d'une zone par le canon à ions situé en orbite), la quasi-absence de végétation en extérieurs, la faiblesse des interactions avec l'environnement (une valve ou un bouton à tourner de temps en temps), divers bugs graphiques (les armes disparaissent dans les murs lorsqu'on s'en approche de trop près), etc. En ce qui concerne l'I.A. des PNJ, elle s'avère correcte, dans le sens où les persos se mettent à couvert ou tentent la fuite lors des échauffourées. Mais il n'empêche que de sales bugs de comportement rôdent en permanence, comme lorsqu'un ennemi se scotche devant vous en mettant trois plombes avant de vous tirer dessus (même en mode hard), ou lorsque le fait de stopper votre tank sur la trajectoire scriptée de civils les empêche d'atteindre leur destination (ils courent dans le vide contre le tank, bloqués). Bref, tout cela ne fait pas très sérieux, encore une fois pour un jeu aussi attendu.

Un peu de technique

L'avantage de posséder un moteur dépassé, c'est qu'au moins, on est à peu près sûr qu'il tournera bien sur toutes les machines. Ainsi, le PIII 700 de test, équipé de sa GeForce, n'a pas failli à la tâche et propose un bon frame rate en 800x600 (sans pour autant abuser sur la diminution des détails). Sur un 1800XP et une GeForce 3, pas de soucis (heureusement me direz-vous !), ça tourne à donf en 1280x1024 toutes options dehors. Quant aux musiques, elles sont horripilantes et on s'empressera de les faire taire par tous les moyens (corde, gaz, bazooka, volume). Rien à dire de spécial sur les bruitages.

Remet Gade

On terminera ce test par l'aspect graphique de la chose. Pour tout dire, la qualité visuelle est assez variable suivant les niveaux, mais on reste globalement dans le moyen. Les textures ne sont pas plus jolies que ça, les effets spéciaux trop rares (les explosions des engins sont chouettes toutefois), les environnements assez répétitifs (extérieurs et intérieurs). En gros, pas une fois vous ne regarderez votre écran en vous disant : « Ouah, la vache, que c'est beau... ». Toutes ces remarques combinées font que, même si Renegade n'est pas un mauvais jeu, il n'y a vraiment pas de quoi se rouler par terre pour ses beaux yeux. En fait, la seule chose qui risque potentiellement de faire tripper le joueur, c'est de plonger dans l'univers de C&C, avec ses parachutages de troupes en pleine baston, ses avions ou ses hélicoptères qui balaient sans arrêt le ciel, en un mot son ambiance. Mais si certains softs peuvent se contenter de cet atout pour satisfaire le gamer exigeant, ce ne sera malheureusement pas le cas ici. Dommage...

Fishbone

Remarquez les parachutistes, au fond...



En Deux Mots

On attendait beaucoup ce shoot, qui sur le papier avait pas mal d'atouts en poche pour faire rêver les fans de Command & Conquer. Malheureusement, le résultat s'avère décevant en regard du niveau des meilleures productions actuelles, car la comparaison ne pardonne pas.

- + L'immersion dans l'univers de C&C
- − Gameplay basique
- − Moteur 3D dépassé
- − Graphisme banal



78	79	78
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

D' UNE ERE DE PAIX SURGIRA L' AGE DE LA GUERRE

LA PROPHÉTIE EST SUR LE POINT DE S'ACCOMPLIR...

"Fortement recommandé"
5 étoiles
GAMESDOMAIN.COM

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

"Génial"
8.4/10
PC GAMER

http://disciples2.arxeltribe.com







arxel tribe


Strategy First

Star Wars Starfighter

SHOOT SPATIAL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Hop ! un shoot spatial de chez Lucas.

Star Wars Starfighter nous vient tout droit du monde de la console. Ce titre est sorti l'an dernier sur PlayStation 2. Avis aux amateurs de simulations spatiales tactiques : ce soft n'en est pas une. Starfighter est un gros shoot qui tache, rien à voir avec la série des X-Wing. Si vous cherchez de la bourrinade, par contre, vous serez servi.

Trilogique, Mr Spock

Petit rappel du background. Starfighter prend place à la même époque qu'Épisode 1, mais dans un univers parallèle. Le joueur incarne successivement trois personnages qui se trouvent avoir un ennemi commun : la Fédération du Commerce. Ces personnages ont été créés pour la circonstance. On sera donc placé dans le slip pressurisé de Rhys Dallows, un jeune pilote débutant chez les Naboos. Puis on se morphera en donzelle mercenaire, sous les traits de Vana Sage. Pour finir par se la jouer gros pirate de l'espace en la personne de Nym le Rasta. Chaque personnage possède une psychologie différente et des types de vaisseaux particuliers. Le passage de l'un à l'autre permet surtout de rompre la monotonie des missions, en faisant varier la couleur des réticules et les doublages de voix (assez ratés, il faut bien dire). À l'issue des quatorze missions du jeu, l'intrigue se dévoile complètement et on comprendra mieux l'interaction entre nos trois zozos.

Mais, foin de scénario, Starfighter est avant tout un shoot. On ira donc se balader à la surface de planètes exotiques, dans les profondeurs de l'espace, au milieu de champ d'astéroïdes ou à l'ombre de super destroyers. On pourra dégommer des vagues ininterrompues de chasseurs ennemis ou accomplir des missions à peine plus complexes. Genre escorter un navire royal, détruire des tourelles de défense ou mettre hors service des croiseurs ennemis en un temps limite. Les missions comportent un objectif principal qu'il faudra réaliser pour pouvoir passer à la mission suivante. Ainsi que des objectifs secondaires qui permettront aux plus habiles et aux plus persévérants de remporter des médailles en chocolat. La difficulté de Starfighter est progressive (trois niveaux de difficulté disponibles). À partir de la septième mission, le jeu devient notablement plus trapu. Si refaire quinze fois une mission pour échouer à dix secondes de la fin et devoir tout recommencer vous gave d'avance, évitez à tout prix Starfighter. On vous aura prévenu. En plus des missions de la campagne, on se verra proposer quelques missions bonus supplémentaires.

Les trois vaisseaux que l'on pilote sont légèrement différents en termes d'agilité et de puissance de feu. Cela va du chasseur de supériorité aérienne au bombardier lourd. On retrouve les mêmes contrôles et deux types d'armes sur chaque engin. Starfighter se satisfera d'un joystick (ça tourne rapidement à la musculation avec un retour de force). En plus des boutons de tir laser et missile, on dispose d'un bouton d'accélération et d'aérofreins (oui, comme dans ce bon vieux Rogue Squadron). Un bouton sniping permet également de zoomer pour ajuster un tir de loin. La chose la plus pénible est l'absence de palonnier. Il y a bien un bouton pour aligner le vaisseau sur l'horizon, mais on ne peut pas tourner sur l'axe de lacet directement au joystick. C'est très frustrant quand on aime le dogfight à la X-Wing avec loopings et compagnie. Graphiquement, Starfighter est correct sans plus. L'avantage c'est qu'il saura se satisfaire d'un configuration modeste. Les scènes cinématiques sont par contre plutôt réussies.

iansolo

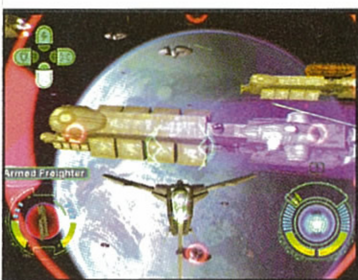


Jouable sur PIII 500, 64 Mo de Ram
Éditeur Lucas Arts **Développeur** Lucas Arts États-Unis
Texte et voix VF **Nombre de joueurs** 1

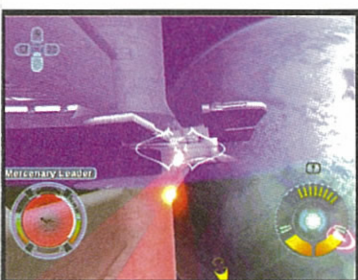




Ça se fritte dans l'espace comme à la surface des planètes.



Pratique le bombardier pour attaquer les gros vaisseaux ennemis.





Les scènes cinématiques sont de bonne qualité.

En Deux Mots

Starfighter est un shoot pur et dur dans l'univers Star Wars des nouveaux épisodes. Pas de commandes originales et une action très répétitive. Starfighter ne nous fera pas oublier que c'est surtout le futur Rogue Squadron que nous attendons avec impatience.

- \+ Scènes cinématiques
- − Répétitif
- − Pas de palonnier



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 70 2001**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre sitre web www.**mobiles.fr**.

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 70 2001

Aussi par internet... **www.mobiles.fr** Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 937 Metal gear sd: 2	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy: thème	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy: victoire	56 782 Metal gear sd: thème	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 673 Pac man	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 875 Harry Potter	56 763 Red faction	56 609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56 906 Besame mucho	56 912 Here comes the sun	56 757 Oye como va	56 884 Summertime
56 879 Bethoven: 5ème	56 765 Hotel California	56 882 Petite musique de nuit	56 910 The girl grom ipanema
56 880 Bethoven: 9ème	56 631 I will survive	56 909 Solade	56 764 We are the champion
56 911 Help	56 881 Lettre à Élise	56 883 So What	56 913 Yesterday

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 914 30 millions d'amis	56 738 Chapeau melon...	56 602 L'île aux enfants	56 921 Pyramide
56 814 20h de TF1	56 802 Code Quantum	56 733 L'inspecteur Gadget	56 714 Olive et Tom
56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 611 La croisière s'amuse	56 934 On a tout essyé
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 920 Le maillon faible	56 922 Qui veut gagner...
56 704 Ally Mc Beal	56 789 Dragon Ball Z	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie
56 603 Amicalement votre	56 926 E=M6	56 735 Les cités d'or	56 923 Sacrée soirée
56 795 Animaux du monde	56 893 Famille Adams	56 917 Les chiffres et les lettres	56 716 San ku kaï
56 844 Arnold & Willy	56 927 Fan de	56 936 Les enfants de la télé	56 932 Santa barbara
56 737 Babylon 5	56 919 Fort Boyard	56 615 Les simpsons	56 894 Shérif fais moi peur
56 820 Benny Hill	56 617 Friends	56 891 Les têtes brulées	56 705 South Park
56 915 Big Dil	56 928 Frequenstar	56 709 Loft Story	56 876 Star Academy
56 821 Brigades du Tigre	56 654 Goldorak	56 730 Mac Gyver	56 651 Starsky & Hutch
56 616 Buffy ctre vampires	56 935 Graine de stars	56 682 Magnum	56 865 Sunset Beach
56 610 Candy	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 707 Twin Peaks
56 717 Capitaine Flam	56 929 Happy days	56 858 Millenium	56 734 Ulysse 31
56 925 Ca se discute	56 818 Hawaï police	56 635 Mission Impossible	56 728 Un gars, une fille
56 918 Ciel mon mardi	56 930 Hélène et les garçons	56 931 Morning live	56 933 Ushuaïa
56 916 C'est mon choix	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 614 X-Files

FILMS

56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 753 Matrix	56 755 Terminator 2
56 808 Brazil	56 639 James Bond	56 694 Men in Black	56 888 The full monty
56 904 Cœur de dragon	56 792 Jeux interdits	56 641 Pulp fiction	56 890 Top Gun
56 796 Ghost Dog	56 740 L'exorciste	56 718 Rocky	56 742 Titanic
56 754 Grease	56 655 La boum	56 741 Scream	56 695 Wild wild west
56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 612 Belsunce breakdown	56 685 Gangsta's Paradise	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 622 Cendrillon du ghetto	56 905 Gaz-L	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 644 Clint Eastwood	56 796 Ghost Dog	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 691 Come with me	56 689 I got 5 on it	56 938 On ne peut pas plaire...	56 770 U remind me
56 896 Elle te rend dingue	56 643 It wasn't me	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 907 Fallin	56 624 J'voulais	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 788 La haine	56 693 Regulate	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 769 Le vent nous portera	56 763 New year's day	56 790 Stairway to heaven	56 762 Sunday bloody sunday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 823 Can't get you out...head	56 631 I will survive	56 626 Près de moi	56 903 Une étincelle
56 886 Comme je t'aime	56 771 It's raining men	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 642 Daddy DJ	56 902 J'ai tout oublié	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 628 Here with me	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 874 I'm a slave 4 U	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE / RAÏ

REGGAE			RAÏ
56 767 Could you be loved	56 774 La voix des sages	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
56 773 Dépareillé	56 766 Many rivers to cross	56 772 Trop peu de temps	56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 660 Hymne France	56 667 Hymne Maroc	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 720 Hymne Portugal	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 663 Hymne Italie	56 746 Hymne Sénégal	56 620 Pub Levi's
56 662 Hymne Espagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 669 Hymne Tunisie	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 666 Hymne Etats Unis	56 723 Hymne Japon	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson:** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola:** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips:** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS** **Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS GEANTS** **Nokia:** 33xx-5510 **Siemens:** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **CARTES POSTALES** **Nokia:** 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx **Ericsson:** R520-T20e-T29s-T39m. **Alcatel:** 311-511.

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@		
1	120	121	122	123	124	125	126		
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤		
127	128	129	130	131	132	133	134		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H		
2	22	222	3	33	333	4	44		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
444	5	55	555	6	66	666	7	77	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999	

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie**!

I ❤ Zone perso! 23 328 → I ❤ FLO, LA PLUS BELLE! Réf.perso
Perso: FLO, LA PLUS BELLE!

Zone·perso! 23 574 → 23 574
Pas de perso : le logo sera centré!

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo *VIDE* 23 300

Zone perso! Logo vide: *totalement perso!* 23 300

23 309	23 361	23 533	23 392
23 613	23 463	23 318	23 348
23 481	23 360	23 478	23 321
23 539	23 401	23 620	23 536
23 605	23 601	23 526	23 528
23 540	23 694	23 668	23 565
23 380	23 383	23 345	23 359
23 483	23 471	23 482	23 331
23 432	Algérie 23 438	23 433	23 434
23 399	23 680	23 458	23 410
23 328	23 437	23 494	23 493
23 362	23 312	23 518	23 654
23 570	23 648	23 573	23 594
23 693	23 394	23 395	23 665
23 645	23 664	23 519	23 674
Logo GÉANT! 27 724	Logo GÉANT! 27 753	Logo GÉANT! 27 723	Logo GÉANT! 27 754
Logo GÉANT! 27 706	Logo GÉANT! 27 705	Logo GÉANT! 27 751	Logo GÉANT! 27 715
Logo GÉANT! 27 726	Logo GÉANT! 27 718	Logo GÉANT! 27 720	Logo GÉANT! 27 728
Logo GÉANT! 27 702	Logo GÉANT! 27 701	Logo GÉANT! 27 734	Logo GÉANT! 27 709
Logo GÉANT! 27 707	Logo GÉANT! 27 713	Logo GÉANT! 27 733	Logo GÉANT! 27 708

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

Pixtel **3615, 0892 :** 0,34 €/MN **3617 :** 0,84 €/MN **0899 :** 1,35 € + 0,34 €/MN

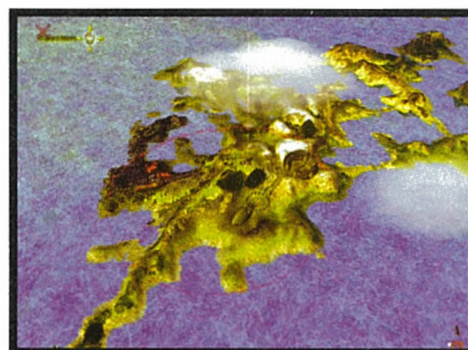
Figurez-vous qu'il existe des joueurs qui ne sont pas encore archi-lassés de Black & White après deux semaines passées à torgnoler leur créature pour qu'elle fasse bien son caca dans les champs des villageois. Ce premier add-on leur est destiné.

Après une série de patches gratos rajoutant créatures, cartes et fonctionnalités à Black & White, Lionhead sort donc un premier add-on commercial. L'île aux créatures peut se jouer avec une créature toute neuve, ou bien avec une bestiole déjà rodée issue des missions précédentes, c'est au choix. Cette extension ne comporte qu'une seule map, une île de bonne taille qui va servir de terrain de jeu à de nombreuses épreuves. Je vous explique le principe : l'île sert d'abri à différentes créatures qui ont été rejetées par leur dieu. Elles ont créé une Confrérie et feront passer à votre créature une série d'épreuves. En cas de succès, elle entrera dans la Confrérie et pourra rencontrer Eve, la femelle du coin, afin de copuler joyeusement, but ultime de ces nouvelles aventures. Dans le même temps, on se retrouvera à devoir s'occuper d'une seconde bête, Tyke, un poussin idiot qui fera son éducation en regardant votre créature à l'œuvre.

98 | Direct 3D

MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	8

JOUABLE SUR **PII 400**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **LIONHEAD**
TEXTE ET VOIX **VF**



Black & White

ADD-ON POUR BLACK & WHITE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

L'île aux créatures



Il y a deux villages sur l'île, dont un est rempli d'athées que vous pourrez tenter de convertir.



Tyke est un poussin idiot qui se contente généralement de mimer le comportement de votre créature.

Black & Black

Ce que je préférais dans Black & White était son côté vaguement stratégie temps réel, avec le micro-management des villageois et la gestion des ressources (nourriture, bois...). Malheureusement, tout cela a été bazardé par les développeurs dans cet add-on. C'est le côté « bac à sable avec un Tamagotchi dedans » qui a été privilégié. Résultat, L'île aux créatures n'est qu'une succession de petits jeux limite stupides, un peu comme ceux que vous pourriez trouver dans une compilation du genre « 2 000 freewares pour s'amuser sous Windows » : un bowling ridicule, des épreuves de réflexion inspirées des pages jeux de « Pas Cher Boum-Boum », des jeux d'adresse frustrants (genre faire rentrer dix moutons débiles dans un enclos minuscule)... J'ai été presque étonné de ne pas trouver un démineur ou une bataille navale.
Le mot qui convient le mieux pour qualifier ces épreuves est sûrement « navrant ». Reste alors la gestion du poussin Tyke, qui n'est en fait qu'une créature bis que l'on contrôle indirectement. Ceux qui se sont extasiés durant des mois sur l'I.A. de leur chimpanzé ou de leur vache géante trouveront peut-être un intérêt là-dedans. J'avoue pour ma part qu'il m'est passé complètement au-dessus de la tête.

Ackboo

Un peu de technique

Pas de nouvelles textures, peu de nouvelles musiques, la modélisation des créatures et des villageois ne bouge pas, l'interface non plus, bref, la réalisation technique n'a pas évolué d'un iota. Si votre bécane supporte Black & White, elle fera donc tourner cette extension sans problèmes.

En Deux Mots

CET ADD-ON EST UNE SUCCESSION DE MINI-JEUX SANS GRAND INTÉRÊT, AVEC LA GESTION DE LA CRÉATURE ET DU POUSSIN TYKE EN TOILE DE FOND. UNE VRAIE SECONDE CAMPAGNE SOLO, AVEC DES MISSIONS ET DES DIEUX ENNEMIS, AURAIT SÛREMENT ÉTÉ PLUS INTÉRESSANTE QUE CETTE EXTENSION RATÉE DU BAC À SABLE.

- + **Toujours aussi original et beau à regarder, même si le moteur 3D a vieilli**
- − L'éducation de Tyke est plus une corvée qu'autre chose
- − Les épreuves de la Confrérie, qui constituent 80 % du jeu, sont vraiment trop simplistes pour amuser un joueur de plus de 10 ans
- − Le petit côté stratégie temps réel a pratiquement disparu

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	94	60

C'est un rituel immuable, les Jeux olympiques donnent chaque fois lieu à une bagarre entre éditeurs pour décrocher la licence et espérer vendre des millions de boîtes de jeu vidéo en mettant les cinq anneaux bien en évidence sur le packaging. Cette année, c'est Eidos qui a gagné.



La descente est sûrement l'épreuve la plus réussie. Ça ne vaut pas Supreme Snowboarding, mais bon...

98

MULTIJOUEUR
4 SUR LE MÊME ÉCRAN

JOUABLE SUR **PIII 600, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **EIDOS** DÉVELOPPEUR **ATD G.-B.**
TEXTE ET VOIX **VF**

Salt Lake 2002

SPORT DE GLISSE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Du temps de l'Amstrad, j'aimais bien ces jeux de sport multi-épreuve où il s'agissait d'agiter le manche du joystick comme un taré pour faire gagner le 100 m à un petit tas de pixels. Avec le temps, le genre a presque disparu ; nous avons juste droit à une petite résurrection avant chaque Jeux olympiques, en général un « jeu à licence » plutôt bâclé. Disons-le tout de suite, Salt Lake 2002 s'inscrit dans cette grande tradition même si, par rapport à ses ancêtres peu glorieux, il se situe quand même sur le haut du panier.

Du moyen et du mauvais

Salt Lake 2002 propose six épreuves : la descente, le slalom, le ski acrobatique, le saut à ski, le bobsleigh et le slalom en snowboard. Une constante : elles sont toutes plutôt bien réalisées. Le moteur 3D est dans la norme de ce qui se fait aujourd'hui, avec une profondeur du champ de vision correcte et quelques effets sympas comme les reflets sur la carlingue du bobsleigh. En résumé, c'est pas moche, même si on se situe quand même à des années lumière des titres de EA Sports en ce qui concerne notamment la modélisation et l'animation des personnages.





En revanche, question gameplay, disons que le moyen côtoie le carrément mauvais. Le moyen, ce sont les épreuves de descente ou de ski acrobatique, pas trop mal conçues. Dans la première, il s'agit de prendre les meilleures trajectoires tout en se mettant en position de recherche de vitesse le plus souvent possible. Dans la seconde, il faut appuyer en rythme sur certaines directions pour effectuer correctement les figures en l'air, un peu comme dans les jeux musicaux sur console style Parappa. Bon, j'avoue que ça ne devrait pas amuser le joueur moyen plus d'une petite heure, mais pour une licence J.O., c'est déjà pas si mal... Quant au reste des épreuves, il est beaucoup moins réussi. Les deux slaloms, à ski et en snowboard, souffrent d'une maniabilité déplorable (injouable au clavier, tout juste correcte avec un bon pad analogique), le bobsleigh est aussi palpitant à jouer qu'il l'est à regarder à la télé, et le saut à ski ne demande, tout au plus, que d'appuyer sur un bouton au bon moment.

Ackboo



Le bobsleigh, c'est déjà chiant à regarder, mais alors à jouer, c'est encore pire.

Un peu de technique

Le minimum est fixé à 450 MHz et 128 Mo de RAM. Comme d'habitude, il vous faudra prévoir un peu plus haut pour tout faire tourner avec le maximum de détails, 600 MHz par exemple. Notez que Windows 95 ne figure pas parmi les OS compatibles avec ce jeu, il vous faudra 98 au minimum. Pour la bande-son, vous aurez droit à une musique de djeuns et des bruitages quelconques, bref, rien de bien excitant.

En Deux Mots

« BOF », VOILÀ L'EXPRESSION QUI CONVIENT À CE JEU. CE N'EST PAS LE FOUTAGE DE GUEULE COMPLET QUE SONT SOUVENT LES JEUX DE SPORT DE CE TYPE, CAR IL Y A QUAND MÊME UN CERTAIN EFFORT APPORTÉ À LA RÉALISATION ET QUELQUES ÉPREUVES SONT POTABLES. MAIS PRIS DANS SON ENSEMBLE, SALT LAKE 2002 EST QUAND MÊME UN TITRE BIEN FAIBLARD QUE MÊME LES FANATIQUES DE SPORT SUR PC PEUVENT SE PERMETTRE D'OUBLIER...

+ Réalisation correcte
+ Des épreuves pas trop mal comme la descente ou le ski acrobatique...
− ... mais le reste ne présente pas grand intérêt

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	75	59

Les incursions de jeux japs dans le monde du PC se faisaient rares depuis un certain temps. En fait, la seule qui me vient à l'esprit, c'est le terrible Final Fantasy 7 avec ses armées de blondinets équipés d'épées disproportionnées et montés sur des poussins géants. Chocobos géants, mille pardons. En bref, ça fait bien deux années pleines que je n'avais pas foutu les pattes dans un univers japonisant. Hundred Swords est un jeu de stratégie temps réel. Son graphisme, avec une ligne de vue restreinte, et son style manga sont assez déroutants de prime abord. Après quelques heures de jeu, cette impression persiste. Côté règles, c'est du simpliste : on clique et ça avance. Le déroulement des combats se fait un peu selon le principe de la pierre et du ciseau : archers contre cavaliers, magiciens contre archers. Un système de héros (qu'on pourra bidouiller et équiper lors du prologue d'une bataille) permettra d'améliorer un peu l'ordinaire, sans toutefois faire varier le plaisir du tout au tout. Sans faire ma fine gueule, je vois mal l'intérêt du portage d'un tel jeu sur PC : même si le graphisme manga peut attirer plus d'un jeune sauvageon par simple phénomène d'aimantation, les possibilités du jeu sont trop simplistes par rapport aux hits de la stratégie PC. Il paraît que si on se fait péter le pif par un judoka, que si l'on va au sushi-bar tous les soirs et que l'on possède une forêt de bonsaïs chez soi (ainsi que deux ou trois geishas à disposition), on peut se faire happer par l'histoire de Hundred Swords. Si vous ne rentrez pas dans cette catégorie, ne faites pas comme moi et tapez comme un fou sur votre clavier pour zapper les interminables dialogues précédant chaque affrontement. En plus, c'est aussi touffu qu'un roman russe. Des héros, il y en a plus que les Jackson Five (dont le nombre exact n'a toujours pas été déterminé à ce jour). Ce qui est déroutant, c'est de constater qu'il y a quelques années de cela, à l'époque du graphisme EGA, je jouais pendant des heures à l'extraordinaire série des Romance of the Three Kingdoms de chez Koei qui avait déjà tracé les grandes lignes d'un Civilization bien avant l'heure.

Bob Arctor

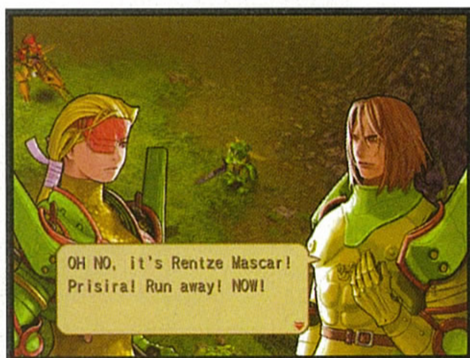




Hundred Swords

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Tiens, un jeu jap, un portage de la Dreamcast en plus de ça. De Dieu ! L'invasion commence !





Des batailles où l'on voit un peu tout de loin et à l'avance. Dans cet écran, on peut équiper les personnages d'objets pas si divers.

98 | direct 3D

MULTIJOUEUR

INTERNET SERVEUR 4

JOUABLE SUR **PIII 500, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **ACTIVISION** DÉVELOPPEUR **SMILEBIT JAPON**
TEXTE ET VOIX **VO**



L'une des héroïnes du cru. Elle est blonde comme la plupart des petites Japonaises.



En Deux Mots

UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL NIPPON, CE N'EST PAS TOUS LES JOURS QU'ON EN BOUFFE ET HEUREUSEMENT. SI LE PRINCIPE SIMPLISTE ET LE MANQUE DE RÈGLES PRISES DE TÊTE EN FAIT (PARAÎT-IL) UN JEU RÊVÉ POUR LE MARCHÉ JAPONAIS, ON VOIT MAL À QUELLE SORTE DE PUBLIC PC CE PORTAGE PEUT DONC S'ADRESSER.

+ Les dessins mangas et l'interface réussie
- Un jeu de stratégie trop simpliste
- Un jeu qui s'est trompé de support

68	70	63
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Un peu de technique

Si les dessins et l'interface sont tout mignons, le jeu en lui-même est un poil trop polygoné. Les musiques et bruitages sont corrects et l'ensemble est cohérent, même si on aurait préféré des cinématiques 3D à ces insipides cut-scenes faites façon flip book minimaliste.

Upgradez votre collection



Commandez les reliures !



124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party
Sur le CD : Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship
Soluces : Giants, Hitman

125 Tests : Fl Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
Sur le CD : Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
Soluces : Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
Sur le CD : Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
Aides de jeu : Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Naboo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
Sur le CD : Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
Aides de jeu : Desperados 2e partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

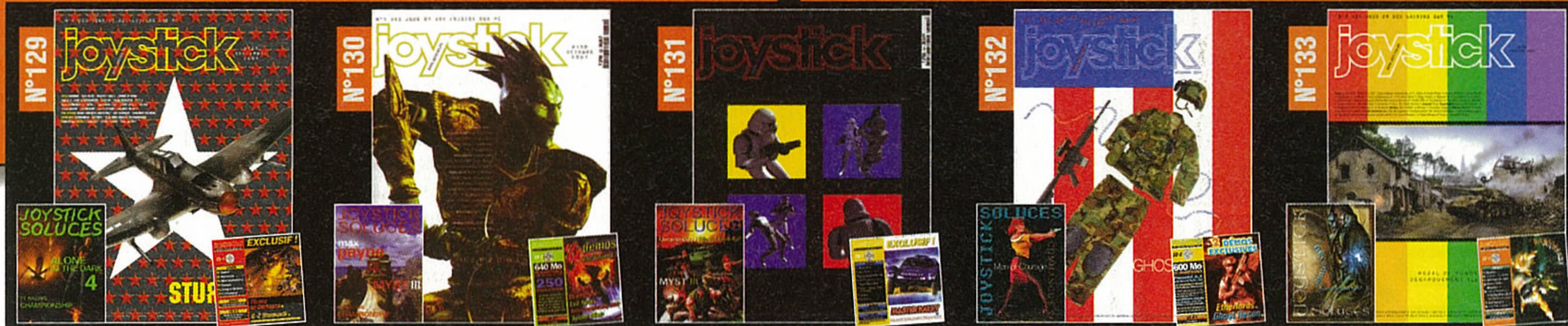
129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III, **Aides de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluces de jeu : Throne of Ball **Aides de jeu :** Battle Realms

133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluces de jeu : Commandos 2 **Aides de jeu :** Arcanum



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .... €

94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de .... €

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... €

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └─┴─┴─┴─┴─┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

CLUSTERBALL

ATTRAPE-COUILLONS POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Mauvaise nouvelle : ce n'est pas parce qu'on trouve des concepts de jeu intéressants, qu'on les réussit automatiquement. Clusterball en est un exemple criant. À ce stade, d'ailleurs, on ne crie plus ; on hurle… Le principe du gameplay promettait d'être plus que correct. Imaginez une course de véhicules volant à vive allure dans différents paysages, et dont le but est d'attraper des boules multicolores afin de les ramener dans la zone de départ pour marquer des points. Plus on en a, mieux c'est, mais plus ça ralentit le véhicule. En plus de ça, on a le droit de tirer sur ses adversaires, histoire de compliquer la tâche. Il n'y a donc pas de piste, ni de circuit, juste des zones dans lesquelles les balles sont concentrées. Il aurait suffi au développeur de créer de BEAUX véhicules, et surtout, de donner au joueur une interface CORRECTE de manière à ce que la prise en main soit au moins rigolote, à défaut d'être jouable. La maniabilité est aléatoire, la musique est à vomir, et l'ennui tellement profond qu'il fait vite place à un fort sentiment de frustration.

Pete Boule

Clusterball

TOURNE SOUS **WINDOWS 98**
JOUABLE SUR **PII 350, 64 MO DE RAM**
ÉDITEUR **MINDSCAPE**
DÉVELOPPEUR **DAYDREAM**
TEXTE ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	55	42



SEGA GT

GRAN TURISMO POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Prenez un mauvais jeu Dreamcast, mettez-le entre les mains de programmeurs commis d'office travaillant dans un atelier clandestin de Soho, donnez-leur trois jours pour bâcler une conversion PC, et voilà, vous obtenez Sega GT. Tout n'est pas mauvais dans ce jeu de caisses, il y a par exemple une bonne impression d'inertie dans les contrôles de la voiture, et le travail des suspensions est bien retranscrit. Mais alors, pour le reste, c'est une catastrophe. En fait, je n'ai jamais vu des graphismes aussi pourris sur PC depuis que les cartes accélérées 3D existent. Malgré de belles licences officielles (Audi, Mitsubishi, Honda, Renault…), les bagnoles ont été modélisées à la truelle, elles sont toutes cradingues avec de monstrueux effets d'aliasing sur les bords, et les circuits sont au mieux piteux, au pire carrément scandaleux,
Non vraiment, même si vous êtes le dernier des passionnés de sports mécaniques, passez votre chemin.

Ackboo



Sega GT

TOURNE SOUS **WINDOWS 98**
JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO, CARTE GRAPHIQUE 16 MO**
ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
DÉV. **SEGA PC** TEXTE ET VOIX **MANUEL EN VF, JEU EN ANGLAIS**

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
30	05	25

SEGA MARINE FISHING

PÊCHE EN GROS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Je n'ai jamais été un grand amateur de génocide de poiscailles. Pour tout vous dire, je trouve même que c'est, à peu de choses près, aussi barbare que d'allumer une biche au gros calibre en forêt domaniale. N'avez-vous jamais entendu le cri du goujon auquel on arrache la joue en voulant retirer l'hameçon ? Enfin bref, ici, c'est la pêche virtuelle, c'est moins grave. Sega Marine Fishing nous propose d'aller ferrer du thon jaune, de la bonite à gros yeux, du tarpon argenté et quinze autres espèces de poissons dans les plus beaux coins de la planète. On choisit son appât parmi seize leurres, on lance, on essaye de mimer les déplacements d'une proie en faisant slalomer le petit bout de plastique dans l'eau et on attend qu'un poisson morde. Ensuite, c'est la lutte entre l'homme et l'animal, qui se résume à mouliner, jusqu'aux limites de résistance de la canne, pour ramener la bête à bord (on chope le coup très rapidement), la peser, et gagner des points pour passer au niveau suivant. J'avoue que j'ai été fier de remonter mon premier thon jaune, un monstre de 112 kg, je l'ai même montré à quelques collègues et ils ont été vraiment impressionnés. Malgré ça, il faut bien avouer qu'au bout d'un quart d'heure de jeu, Sega Marine Fishing devient excessivement répétitif et même avec un rorqual de 2 tonnes au bout de la ligne, on a beaucoup de mal à contenir d'énormes bâillements.

Fishbone



Sega Marine Fishing

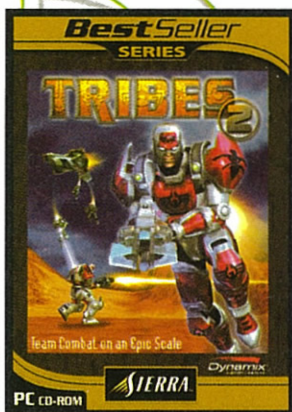
TOURNE SOUS **WINDOWS 98**
JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO DE RAM**
ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **SEGA PC**
TEXTE ET VOIX **MANUEL EN VF, JEU EN ANGLAIS**

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	65	35

budget

par Ivan le Fou

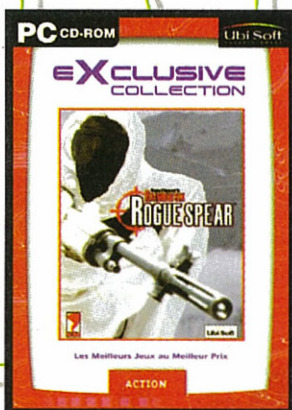
Une flopée de nouveaux titres à petits prix, va surgir au cours du mois de mars, puisque tous les éditeurs semblent se décider en même temps. Les jeux de la collection Exclusive d'Ubi Soft cités ici seront en magasin à partir du 7 mars, tandis que Tribes 2 (Best Sellers Series de Sierra) n'arrivera que le 15 mars. Pas d'affolement, donc. Au cours du mois de mars seront également à l'étal du poulet fermier coureur de fond, du foie de xénomorphe façon Predator, du filet de Zeus, des boulettes d'Homeworld sauce Cataclysme et pour finir du tendon d'Entraîneur, ainsi qu'une recette spéciale de Clive Barker. J'aurai l'occasion de vous détailler certains de ces plats lors du prochain numéro, réalisé exceptionnellement en direct depuis la cuisine de Maïté. Mais là, j'ai vraiment trop faim.



Tribes 2

15 euros, Collection Best Sellers Series de Sierra, Pentium III 500, 128 Mo RAM + carte 3D 32 Mo, bonne connexion Internet.

Tribes 2 est un jeu uniquement online, sans abonnement. C'est un jeu de shoot par équipe, un genre de quake-like assez tactique, dans lequel vous serez amené à utiliser différents véhicules. Le code réseau permet des parties réunissant des dizaines de joueurs et le moteur graphique affiche sans trembler des décors à ciel ouvert du plus bel effet, avec moult snipers et véhicules volants. Évidemment, tout cela a un prix et la configuration nécessaire est assez musclée. Tribes 2 est disponible à partir du 15 mars.
(91 % DANS JOYSTICK N° 131, MÉGASTAR)



Rogue Spear

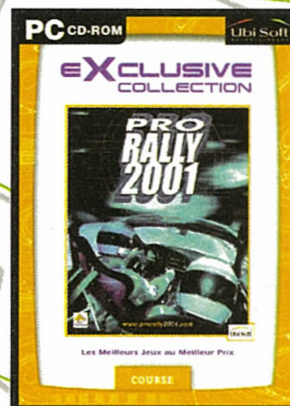
15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 250, 64 Mo RAM + carte 3D

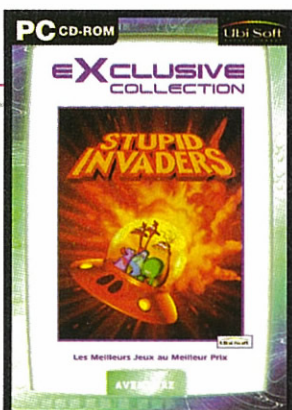
À peine Ghost Recon, le petit dernier de Red Storm, est-il en magasin que voilà leur opus précédent dans la collection à petits prix. Rogue Spear, « suite » de Rainbow Six, était jusqu'à présent la référence dans ce domaine de l'action/tactique en 3D. Son moteur graphique a toujours bon pixel bon œil et cette simulation de mission-commando vous réserve de bonnes surprises, tant en solo qu'en multi-coopératif. D'autant qu'on nous promet dans cette version des missions issues de l'add-on « Urban Operation ».
(87 % DANS JOYSTICK N° 131)

Pro Rally 2001

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 400, 128 Mo RAM + carte 3D

Cela faisait un moment qu'un bon jeu de ouatures n'avait pas atterri dans les bacs à ce prix-là. Comme son nom l'indique, Pro Rally 2001 est donc une simulation de Rally, développée par la filiale espagnole d'Ubi Soft. Et ma foi, pour un premier essai, c'est plutôt bien : le graphisme est impressionnant, avec une bonne profondeur de champ, et la conduite s'avère exigeante. On regretta à l'époque le nombre limité de circuits et l'absence d'une vue capot, vue préférée des pilotes en charentaises de la rédaction.
(87 % DANS JOYSTICK N° 122)





Stupid Invaders

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 300

En voilà un jeu qu'il est con. C'est notre copain Seb, l'ancien de Joystick, qui a commis cette adaptation d'un dessin animé bien barré. C'est devenu un jeu d'aventure à l'ancienne (façon Day of the Tentacle), servi sauce loufoque. Sa durée de vie un peu courte n'est plus un vrai handicap à ce prix-là et vous vous régalerez des cinématiques exceptionnelles que contiennent les multiples CD de Stupid Invaders.
(85 % DANS JOYSTICK N° 122)

Flanker 2.0

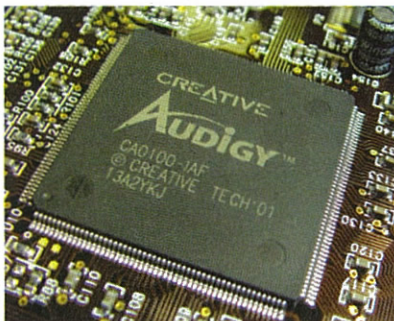
15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 450, 128 Mo Ram + carte 3D

Ce simulateur de vol militaire pur et dur vous met aux commandes d'un Sukhoï SU-27, ou de sa version aéronavale le SU-33. Un peu de dépaysement donc, lorsqu'on a l'habitude de prendre en main des appareils américains. La qualité de la simulation est à la hauteur de ce qu'on pouvait attendre, avec un moteur graphique performant et une campagne de missions intéressante bien que non dynamique. Seule la modélisation du cockpit déçoit un peu.
(90 % DANS JOYSTICK N° 111)



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

CREATIVE PLANTÉ PAR SES DRIVERS



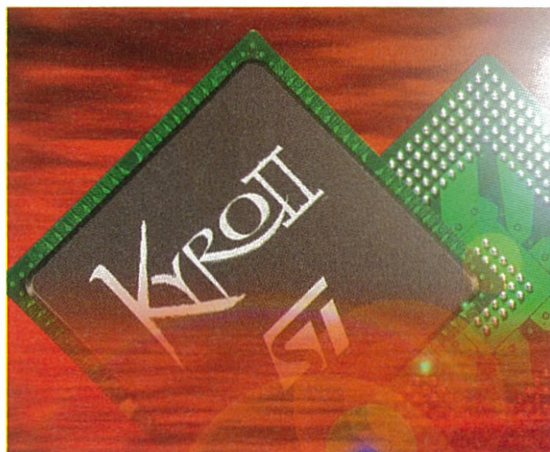
La colère gronde chez les utilisateurs de produits Creative Labs. Depuis la mise en ligne d'une pétition (www.petitiononline.com/creative/petition.html) demandant des drivers dignes de ce nom, les langues se délient. La goutte d'eau qui a fait déborder le vase est la présence d'un bug aléatoire, mais assez répandu, qui fait planter Windows 2000/XP avec une carte Audigy. Si je n'ai jamais rencontré ce problème, visiblement d'autres s'y cassent les dents depuis des semaines. Affectueusement baptisé « Squeal of Death » (en gros « Cri strident de la mort », genre Fishbone qui rate un virage), ce bug entraîne le gèle de l'écran avec un son aiguë continu. Bref, reboot or die... La reconnaissance officielle de ce « dysfonctionnement » par Creative n'a pas calmé les esprits, surtout que visiblement même les SB Live sont parfois concernées. Et ce n'est qu'un bug parmi d'autres. Encore un effort et Creative Labs se sera bâti une réputation pire que celle d'ATI côté développement de pilotes (et au moins ATI corrige le tir depuis plusieurs mois). Quand on voit la simplicité et la fiabilité de ceux de Philips, arrivés à maturation en seulement quelques semaines, il y a de quoi se poser des question sur l'équipe software des créateurs de la SoundBlaster...

Édito

Encore un mois qui prouve la vitalité du marché PC, en tout cas du côté des ingénieurs. L'Athlon XP continue son petit bonhomme de chemin (la version XP 2000+ est testée dans ce numéro), le Duron est maintenant disponible à 1,3 GHz et Intel contre tout ça avec une gamme Pentium 4/Celeron également très complète. Grâce à cette concurrence, le moindre processeur d'entrée de gamme est capable de faire tourner les jeux récents pour un prix raisonnable, c'est rassurant. La course en avant est effrénée mais ce n'est pas un souci. Il suffit de savoir de quoi VOUS avez besoin. Inutile de fantasmer sur le dernier modèle s'il ne vous apporte rien de plus. Cela étant dit, je sais que vous allez baver sur la GeForce4 Ti4600 alors que votre carte actuelle est sûrement suffisante. Bande de gros gourmands.



STMICRO ABANDONNE LE KRYO

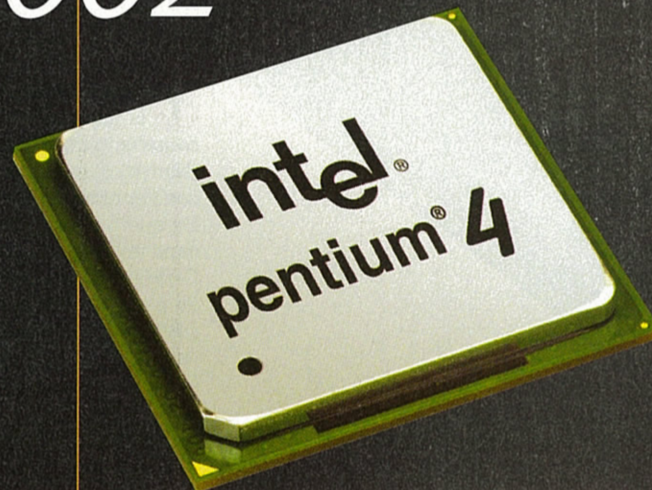


On s'y attendait un peu, mais pas si tôt. STMicroelectonics, qui fabriquait jusqu'à maintenant des chips Kyro (I et II) sous licence PowerVR, se retire du marché graphique. La société, qui développe et fabrique un nombre de semi-conducteurs impressionnant, se recentre sur ses activités de base. Un coup dur pour PowerVR et sa maison mère anglaise Imagination Technologies. STMicro n'est peut-être pas à la base de la technologie, mais les compétences de ce partenaire n'étaient pas négligeables pour la finalisation et la fabrication de la gamme.

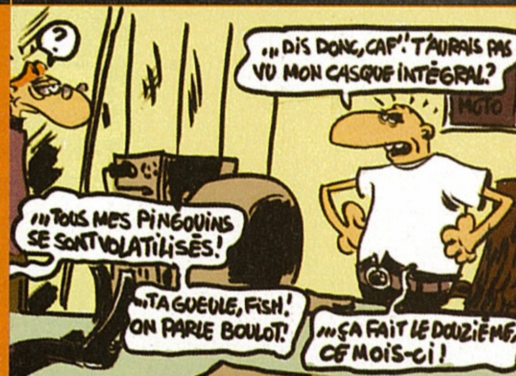
La grosse inconnue à présent concerne le nom d'un éventuel repreneur des activités et des licences de STMicro. On parle de VIA, mais pour le moment, rien n'est moins sûr. Et quand on voit le résultat du rachat de S3 par VIA, il y a de quoi s'inquiéter. Malgré le talent de son équipe, je pense que PowerVR aura du mal à réunir toutes les conditions pour lutter avec ATI et Nvidia qui se sont lancés dans une course à la puissance impressionnante. Le Kyro II est maintenant vraiment dépassé et on ne sait toujours pas si les cartons de PowerVR contiennent les plans d'une génération apte à faire face au marché. L'éventualité d'un Kyro III (Series5 selon le nom PowerVR) étonnamment performant n'est pas à écarter. Espérons qu'un tel chip voit le jour rapidement pour pimenter le match Nvidia/ATI, en attendant qu'un autre larron (Matrox), en sommeil depuis trop longtemps, ne se réveille éventuellement.

Pentium 4 CUVÉE 2002

Chez Intel, pas question de chômer en 2002. Surtout qu'AMD ne relâche pas la pression et grappille les morceaux de parts de marché sans relâche. Du coup, outre une baisse de prix dénichée par un site Web anglais (The Inquirer) avant l'annonce officielle (visible dans le tableau ci-dessous), on en sait un peu plus sur les plans du géant du CPU pour l'année. Le Pentium 4 3 GHz serait ainsi prévu pour le quatrième trimestre et l'arrivée du bus à 533 MHz devrait se faire au deuxième trimestre, en mai (au moment de l'introduction du Pentium 4 2,4 GHz). Avec la baisse de prix spectaculaire du P4 2,2 GHz en mai et la disponibilité de cartes mère DDR de qualité, le combat contre AMD sera relancé de plus belle.



	27 janvier	mi-avril	fin mai
Pentium 4 - 2,4 GHz	N/A	562 dollars	?
Pentium 4 - 2,26 GHz	N/A	508 dollars	241 dollars
Pentium 4 - 2,2 GHz	562 dollars	508 dollars	241 dollars
Pentium 4 - 2 A GHz	364 dollars	284 dollars	?
Pentium 4 - 1,9 GHz	241 dollars	225 dollars	193 dollars
Pentium 4 - 1,8 GHz	193 dollars	?	163 dollars



AMD LIMITE la casse

Si les résultats financiers d'AMD ne sont pas extraordinaires sur le papier, ils sont tout de même très encourageants. Les petits gars ont réussi à ne perdre « que » 15,8 millions de dollars (pour 951 millions de dollars de chiffre d'affaires) sur le dernier trimestre 2001. C'est mieux que la perte des 187 millions du trimestre précédent non ? Mais évidemment, ça reste moins bien que les 409 millions de bénéfice du quatrième trimestre 2000. Tout ça toujours en dollars, of course.

L'essentiel, c'est que ça s'arrange, malgré la guerre des prix avec Intel. Cette dernière n'est pas prête de se terminer et 2002 va être encore bien mouvementée. Tant mieux pour nous, les CPU n'ont jamais été aussi puissants et abordables.

Le plus intéressant, c'est l'annonce des premiers Athlon en 0,13 micron (ce seront les XP 2500+, au deuxième trimestre). L'usine de Dresde crache des échantillons dans tous les sens, histoire de vérifier que tout va bien. Et d'après Jerry Sanders, le patron d'AMD, c'est le cas. Il déclarait même : « Intel is done » dans une interview faite en janvier. On pourrait traduire ça grossièrement par : « Intel est fini », dans le sens où cette fois, c'est sûr, AMD tient le CPU qui va faire la peau au Pentium 4. Sous-estimer le géant de Santa-Clara peut paraitre bien présomptueux, mais ce type de discours est assez habituel chez Sanders, souvent surnommé le cow-boy du semi-conducteur.

Mais il est vrai que, théoriquement, cet Athlon peut faire très mal. Gravé en 0,13 micron, la taille de son cœur sera inférieure de 45 % à celle des nouveaux Pentium 4 Northwood. Ce qui signifie que le coût de fabrication va être lui aussi inférieur. Hop, un avantage pour AMD dans la guerre des prix. En prime, quelques changements côté design vont encore augmenter les performances.

Sanders déclare également que si la différence de vitesse réelle entre P4 et Athlon atteint 533 MHz cette année, AMD repassera devant fin 2002 et gardera cette place de leader en 2003. C'est tout le mal qu'on leur souhaite, je déteste les matches sans saveur où le vainqueur est connu d'avance et ça simplifiera leur marketing.

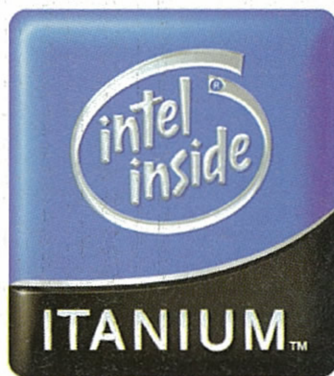
RAM DDR333 et optimisme

Tous les analystes du marché sont formels : la RAM DDR333, mise en avant par quelques constructeurs de chipsets (VIA et SiS), RAM (Nanya) et cartes mère, ne sera pas prête pour la consommation grand public avant au moins 6 mois. De quoi rassurer ceux qui commencent à investir dans une plate-forme DDR « classique «.
Cette mémoire PC2700 offrirait en prime un gain de performances décevant, en tout cas sur les cartes KT333 VIA de pré-production. Les différents constructeurs travaillent sur des solutions plus avantageuses qu'une simple augmentation de la vitesse : de nouveaux algorithmes pour gérer le transfert des données, plus de transferts par cycle, etc. Le gros problème de la PC2700 est d'ordre électrique. La plupart des constructeurs de cartes mère n'arrivent pas à gérer plus de 2 barrettes simultanément. Cette limitation ne devrait pas être un obstacle longtemps, mais développer des circuits capables de manager sans plantages ce type de mémoire prend plus de temps que prévu. Surtout que les spécifications électriques officielles n'ont été validées par le JEDEC (qui s'occupe de standardiser tout ça) seulement début 2002. Bref, autant attendre que tout rentre dans l'ordre avant de se lancer. Les premiers acheteurs de RDRAM et du chipset i820 Intel savent ce qu'il en coûte de vouloir toujours être à la pointe...



Intel ET LES 64 BITS

Depuis presque huit ans, huit longues, très longues, très très longues années (j'en fais trop peut-être là non ?), Intel développe un processeur 64 bits nommé Itanium. Ça travaille, ça peaufine, ça cisèle. Et tout le monde s'en fout. Mais alors, d'une force... Alors forcément, après avoir claqué plus d'un milliard de dollars dans un bidule que le peuple ignore royalement, on se pose des questions. Surtout qu'en face, le futur Clawhammer d'AMD fait saliver les amateurs de puissance.



Et pour cause, les plans d'AMD sont plus simples et plus efficaces. En gardant une compatibilité 32 bits totale, leur technologie X86-64 promet une partie 64 bits certes intéressante, mais surtout la garantie d'avoir des processeurs toujours plus performants pour exécuter nos bonnes vieilles applications 32 bits. L'Itanium se contente d'un mode émulation qui visiblement prend son temps et fait rigoler le premier 486 DX venu (OK, j'exagère un poil, à peine.)

Les mieux renseignés des observateurs du marché ont alors commencé à sous-entendre qu'Intel travaillerait dans le plus grand secret sur une projet de remplacement. Juste au cas où le Clawhammer atomiserait les ventes de l'Itanium. C'est toujours désagréable de se retrouver à poil, sans armes pour lutter contre un bon produit et Intel n'est pas du genre à partir en guerre sans atouts. Entre alors en scène la technologie Yamhill, nom de code de ce fameux projet « secret ». C'est le journal Mercury News qui révèle qu'Intel aurait effectivement une carte de secours dans sa manche. Dans la grande tradition des plans B, celui-ci implique de jeter l'Itanium aux orties, ce qui ne fait pas vraiment mourir de rire une bonne partie des décideurs d'Intel. Surtout que l'existence même de ces travaux est une reconnaissance tacite du fait que, oui, l'Itanium peut se planter en beauté. Ça fait tache.

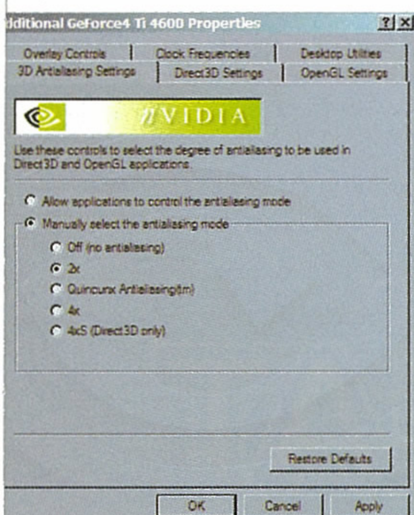
Pour limiter la casse, Intel intègrerait en fait cette techno dans sa prochaine génération de Pentium (nom de code Prescott), qui devrait voir le jour en 2003/2004.
Cette partie du processeur sera activable à la demande par Intel : si jamais le Clawhammer chope des parts de marché de la taille de mes morceaux de parmesan, Intel devrait passer en mode panique et activer ce code. Hop, ces Pentium deviendront 32-64 bits, comme le Clawhammer. Officiellement, tout cela relève de la science-fiction, mais manque de bol, des fuites très précises en provenance du campus Intel de Ronler Acres (Hillsboro, USA) ne laissent que peu de doutes sur leur solution de secours. Dans ce cas précis, la paranoïa qui est le fondement de la culture d'entreprise d'Intel, pourrait se révéler plus que judicieuse...



NVIDIA GeForce4 Le GeForce3 2.0 EST NÉ

Fuites et bruits de couloir les plus farfelus ont couru sur ce qu'est réellement le GeForce4. Si le résultat est un poil moins ébouriffant que prévu, les performances sont là. Décliné en plusieurs modèles, ce GPU sera la star de ce début 2002, en attendant la réponse d'ATI. On ne peut pas en dire autant de son cousin le GeForce4 MX qui déçoit surtout par le peu de fonctions supportées. Celui-là n'a de GeForce4 que le nom.





L'antialiasing 4xS sera surtout exploitable sur Ti4600.

Je sais, certains doivent être un tantinet vexés (pour ne pas dire plus) de voir sortir si vite la gamme GeForce4 alors qu'ils viennent d'investir dans une GeForce3. Je tablais plus pour une annonce en mars, voire encore plus tard, mais visiblement Nvidia tient à son cycle de 6 mois. On ne rigole pas avec la concurrence chez eux. Pas question de laisser ATI reprendre du terrain côté performances.
Alors forcément, ça fait grincer des dents et j'ai reçu pas mal de mails dans ce sens. Pas facile de rester zen quand on est fan de matos et qu'on aime avoir les dernières nouveautés. La vitesse de renouvellement est telle en ce moment, que ce soit pour les CPU ou les cartes graphiques, qu'il faut savoir relativiser pour ne pas finir frustré et aigri.
Après tout, un Duron 800 et une bonne GeForce2 ça suffit pour profiter pleinement de 99 % des jeux actuels. On bave souvent sur des voitures hors de prix (z'avez vu la dernière Lamborghini ? Quelle tuerie.), pour finalement rouler en Twingo... La vie est cruelle.
Çe paragraphe moralisateur en tête, on va pouvoir commencer à décortiquer la bête, en se concentrant sur le modèle que j'ai pu bidouiller, à savoir la GeForce4 Ti4600. Le titre a dû vous mettre la puce à l'oreille, cette carte n'apporte pas de révolutions en termes de technologies 3D. Mais du processeur à la RAM utilisée, tout a été peaufiné pour maximiser les performances. Et il suffit de jeter un œil sur les benchmarks pour se rendre compte de l'efficacité de ce lifting.

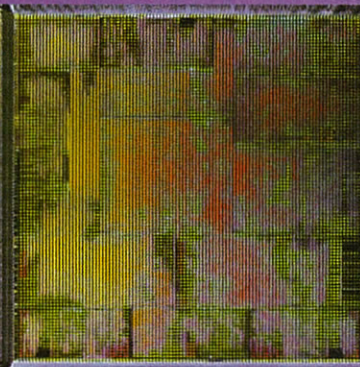
Ouvrons la boîte de bonbons

Allez, je sais que vous aimez ça, on va se faire une tranche de spécifications.
Une grosse tranche même, puisque Nvidia sort en même temps deux familles de GPU (Graphic Processing Unit) et un total de six cartes (trois par famille). D'un côté, nous trouvons donc le processeur GeForce4 (nom de code NV25), alias « ze King of the 3D in the pici » et de l'autre le vilain petit canard. Je veux bien sûr parler du GeForce4 MX (nom de code NV17), qui aurait pu s'appeler « Super GeForce2 MX ». Celui-là, je me le garde pour la fin de cet article, ça va me détendre...
Passage obligé, la présentation des six modèles de base. Ca vous donnera une idée des fréquences utilisées :
GeForce4 Ti4600 : GPU à 300 MHz, 128 Mo de RAM DDR à 325 (650) MHz.
GeForce4 Ti4400 : GPU à 275 MHz, 128 Mo de RAM DDR à 275 (550) MHz.
GeForce4 Ti4200 : GPU à 225 MHz, 128 Mo de RAM DDR à 250 (500) MHz.
GeForce4 MX460 : GPU à 300 MHz, 64 Mo de RAM DDR à 275 (550) MHz.
GeForce4 MX440 : GPU à 270 MHz, 64 Mo de RAM DDR à 200 (400) MHz.
GeForce4 MX420 : GPU à 250 MHz, 64 Mo de RAM SDR à 166 MHz.
Évidemment, chaque constructeur arrangera ces bases à sa sauce, avec des sorties vidéo différentes, des modèles de radiateurs pour PC de course, des quantités de RAM variables (64 Mo sur certaines versions de Ti4200 et Ti4400), des jantes larges, un aileron arrière, etc.



Sans le nivellement par le bas dû aux cartes moins performantes, un titre comme Morrowind pourrait être encore plus impressionnant.

Notez que la Ti4200 n'a pas pour le moment (début février) de fréquences définitives, je vous donne ici une estimation. Sa sortie est prévue pour un peu plus tard (avril a priori) et remplacera avantageusement les GeForce3 Ti200.
Maintenant que vous avez une idée du choix cornélien qui vous attend pour votre prochain achat, je vais clarifier la situation. Tout ce qui porte un MX dans le nom est à oublier. Et vite. Oui c'est moins cher (voir encadré les chiffres qui font mal). On s'en cogne, faites un prêt, vendez le caniche de la voisine ou des boites de cookies en porte à porte, mais il vous faut une carte à la hauteur de DirectX 8. Ça signifie une GeForce3 ou 4Ti ou encore une Radeon 8500. Les GeForce4 MX héritent pour leur part du NV17, qui est dépourvu de pixel et vertex shaders. Une honte et un vrai loupé pour Nvidia. Je ne vois pas comment ils comptent convaincre les éditeurs de jeu de pousser les dernières technologies si la moitié de leur gamme ne gère pas ces fonctions. Surtout que cette partie de leur offre risque d'être la plus vendue (puisque la plus abordable). L'incohérence dans leur discours marketing est flagrante, même si la réalité économique est compréhensible. Mais dans ce cas-là, qu'ils ne prennent pas les acheteurs pour des imbéciles. La GeForce4 MX ne devrait tout simplement pas s'appeler GeForce4. Le NV17 n'a rien à voir avec cette gamme comme vous le verrez plus loin. Rha zut, je voulais garder mon coup de gueule pour la fin. Raté. Bah, je vous en reparlerai, vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas au courant.

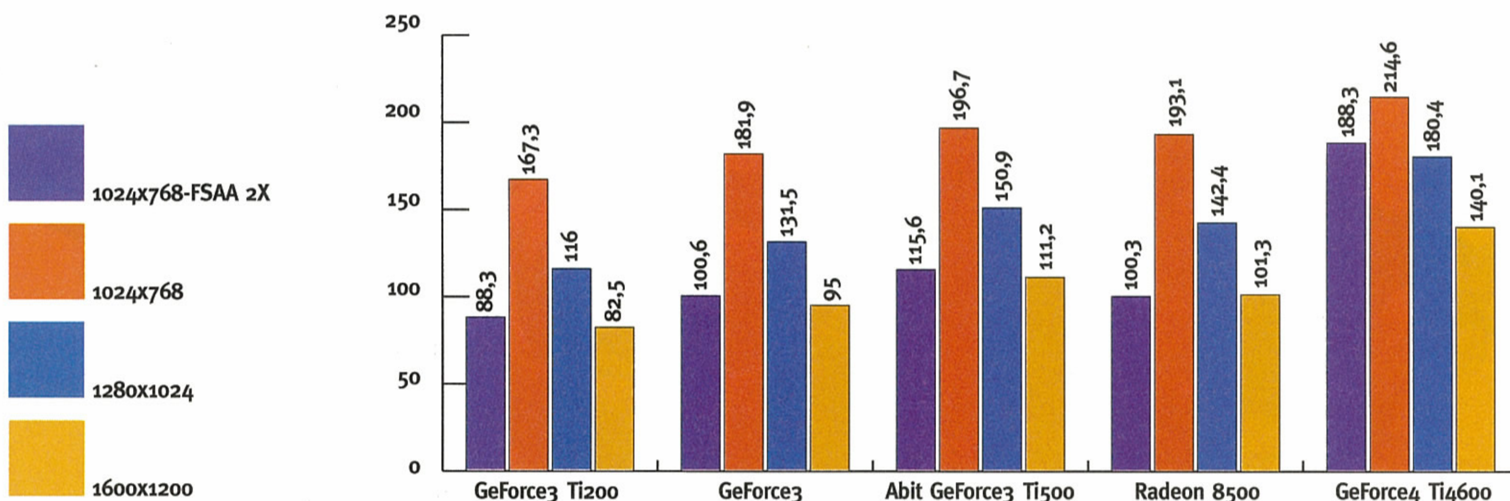


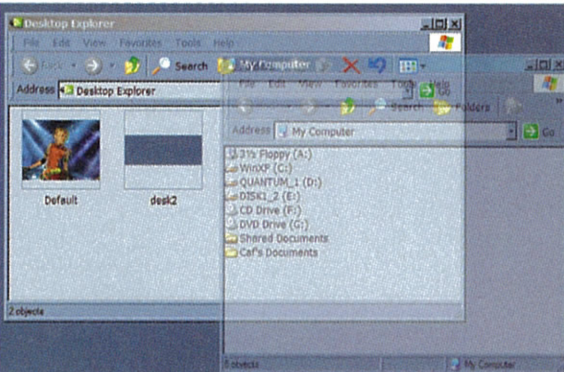
Ce « truc » coloré est le coeur du GeForce4 Ti, appelé chez les «gars qui savent» le core. Et en plus c'est joli. Mais si...

LES INNOVATIONS DU NV25

Certes, le NV25 n'est pas une réelle révolution par rapport au NV20, mais quand on résume les différences majeures entre les deux architectures, ça fait tout de même une liste intéressante :

- **2 RAMDAC à 350 MHz intégrés**
- **2 contrôleurs CRTC indépendants Possibilité d'affichage très souple sur deux écrans avec des résolutions et contenus différents**
- **2 unités de vertex shaders**
- **Pixel Shaders v1.3 (ATI supporte la version 1.4 encore plus évoluée)**
- **Modes d'antialiasing améliorés**
- **Système de mémoire cache perfectionné (caches séparés pour la géométrie, le frame buffer et le Z-buffer)**
- **Nouveau mode de compression des données du Z-buffer, fast Z-clear retravaillé.**
- **Nouvel algorithme de suppression des faces cachées (Z-occlusion culling)**





La gestion du nView est extrêmement complète et puissante. Nvidia pense même aux extras, comme la transparence des fenêtres.





Le rapport puissance/prix du Ti4200 devrait être encore meilleur que celui des GF3 Ti200.

Composition de la friandise

Le processeur GeForce4 (NV25 donc) embarque 63 millions de transistors (contre 57 millions sur GF3) et offre une bande passante de 10,4 Go/s. Les 7 millions de transistors du Riva 128 de 1998 sont décidément bien loin et la Radeon 8500 d'ATI (8,8 Go/s) se fait détrôner au passage. S'il est toujours gravé en 0,15 micron, le NV25 est 5 % plus gros que son grand frère le NV20. Théoriquement, ça sent déjà assez bon puisque rien qu'avec la différence de fréquence, la Ti4600 semble partie pour casser quelques records. Mais Nvidia, à défaut d'apporter de nouvelles fonctions 3D, a profité des derniers mois pour optimiser le cœur du NV20 que l'on trouve sur les GeForce3.

L'augmentation du nombre de transistors n'est pas innocente. Les deux parties principales de la puce, appelées nfiniteFX II et Lightspeed Memory Architecture II (LMA II) sont, comme leurs noms poétiques l'indiquent, largement améliorées par rapport à leur précédente version.

Des petits nouveaux sont même invités. On trouve par exemple l'Accuview, qui regroupe les modes d'antialiasing basés sur le multisampling (en limitant la perte de performances de façon hardware) et surtout le nView. Présent sur toute la gamme GeForce4 (MX inclus), ce nView devrait vite se faire plein d'amis. Car il s'agit de gestion multi-écran et même les modèles haut de gamme vont enfin être pourvus de cette capacité. Tout ce petit monde sait se rendre utile, mais je sens qu'avant d'attaquer les détails, il va falloir rafraîchir les mémoires.

Le pixel recyclé avec amour

Le but du nfiniteFX Engine II est le même que sur GeForce3 : proposer aux développeurs une palette de possibilités pour créer des effets graphiques inédits dans leurs jeux. Malheureusement, le nivellement par le bas qui frappe toujours les jeux PC fait que peu de programmeurs ont osé utiliser ces fonctions vu qu'une majorité des cartes ne savent pas les exploiter. D'où ma haine pour les GeForce4 MX, qui vont continuer à maintenir une certaine méfiance des développeurs pour les shaders.

Histoire de vous permettre de flamber en société avec vos connaissances hardware hallucinantes, on va se faire un petit récapitulatif de ce que regroupe cette partie de la puce et surtout de ce que sont les shaders.

Hein, oui, posons-nous la question. Les shaders, leur vie, leurs habitudes alimentaires, tout ça. Les moins feignants peuvent reprendre le numéro 124 et relire la preview du NV20. Là, je vais vous faire une version simplifiée (enfin j'espère...). Par shaders, on désigne simplement des petits programmes dont la taille n'excède pas quelques instructions qui sont exécutés directement par le GPU. Dans le cas des vertex shaders, ces bouts de code vont influer directement sur les données associées aux vertices (vertex est le singulier de vertices, pour ceux qui ne suivent pas et ne lisent pas les lexiques).

Les vertices sont les sommets des triangles qui forment les objets 3D que vous voyez à l'écran. Dans le même ordre d'idée, les pixels shaders vont influer sur ? Les pixels ! Bonne réponse de la dame du fond !

Il est impossible de décrire le nombre d'effets

programmables grâce à ces deux innovations, mais ce sont les clés indispensables vers des jeux toujours plus réalistes ou innovants. Qu'un codeur cherche à avoir une animation crédible ou un rendu de texture façon dessin animé, il a là des outils puissants qui offrent une gamme de solutions extraordinaires.
Le NV25 bénéficie d'arguments supplémentaires pour pousser à l'utilisation de ces shaders qui restent bien trop souvent (pour ne pas dire tout le temps) au chômage technique. La nouveauté qui était la plus prévisible est la présence d'une deuxième unité de vertex shaders. Pourquoi prévisible ?
Parce qu'elle est déjà présente dans le GPU NV2A qui équipe la console Xbox de Microsoft.
Il était plus ou moins certain que Nvidia réutiliserait rapidement ces travaux pour sa gamme PC.
Pas fou le papa du GeForce, il a déjà réussi à recaser le chipset de la même console, là aussi modifié, pour en faire le nForce sur PC. Le travail en parallèle de ces deux vertex shaders permet de multiplier par trois la puissance de traitement géométrique par rapport au GeForce3. Oui, je sais, ça surprend toujours un peu quand 1 + 1 = 3 mais on s'y fait. Ces vertex shaders sont simplement des versions améliorées par rapport à celui du NV20 et le contrôleur mémoire est également plus puissant. Car pour être efficace, il faut gaver ces bestioles de tonnes de données géométriques et le plus rapidement possible. D'où un gain de performances annoncé par Nvidia supérieur à deux. Ces unités sont obligées d'utiliser les mêmes effets simultanément, il y juste gain de puissance brute.

MAIS KESKIDI ?

Le voici de retour, le lexique qui va bien pour comprendre les tests un peu techniques. Il en a sauvé plus d'un lors de la preview du NV20 (GeForce3), il devrait encore faire des heureux ce mois-ci.

Bande passante mémoire (memory bandwidth) : désigne la vitesse de communication entre la mémoire graphique et son processeur dédié. C'est le goulot d'étranglement des performances des cartes graphiques actuellement.

Blending : opération simple (addition, multiplication, etc.) effectuée dans le pixel-pipeline sur les différentes textures utilisées pour déterminer la couleur d'un pixel.

Bump Mapping : technique permettant de simuler l'affichage d'une surface irrégulière comme le relief de la peau, des détails sur une roche, etc.

Fill Rate : définit la vitesse à laquelle les pixels sont affichés sur l'écran. Permet d'évaluer les capacités de traitement des pixels d'un processeur graphique. Généralement exprimé en millions de pixels par seconde (Mpixels/sec).

Pixel : unité de base (un point de couleur) d'une image à l'écran.

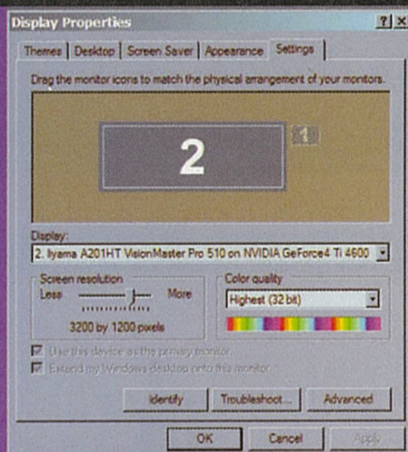
Pixel-pipeline : suite d'opérations de blending effectuées successivement sur un pixel dans le but de déterminer sa couleur finale.

Pixel Shader : Convertit les informations des coordonnées d'une texture en une couleur. Cela inclut les informations de transparence et de mélange entre plusieurs sources (blending).

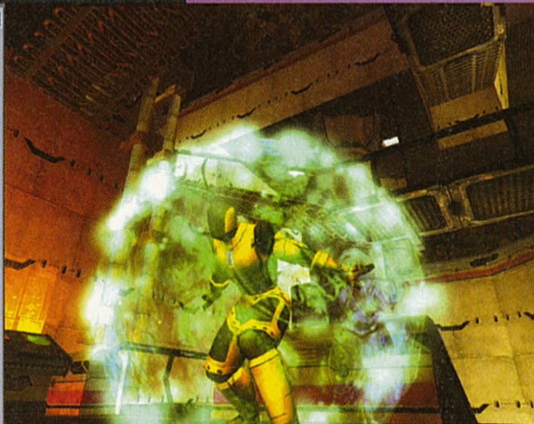
Vertex : définition d'un point 3D dans l'espace, pouvant contenir les informations d'illumination, de couleur, de fog (brouillard), de transparence et les coordonnées de mapping (pluriel : vertices).

Vertex Shader : sorte de « boîte magique » où rentrent les vertices. Certains de leurs attributs y sont modifiés en fonction des désirs du programmeur. Aucune création ou destruction de vertex ne peut avoir lieu à cette étape. Remplace le T&L sur le GF3.

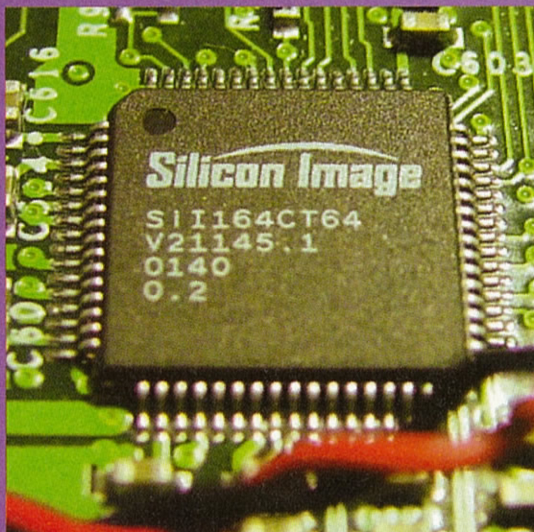
Z-Buffer : contient les informations de profondeur de chaque pixel permettant d'obtenir un affichage sans chevauchement de polygones.



Rêvez un peu. Une résolution de 3200x1200 permet de bosser peinard sur le premier écran pendant que votre Divx préféré passe sur l'autre. Je n'ai pas dit que ça ne servait qu'à travailler...



Cities of Heroes fait partie des titres mis en avant par Nvidia. Reste à espérer qu'il exploitera réellement les capacités des GF4 Ti.



Contrairement aux GF4 MX, les GF4 Ti doivent toujours utiliser des chips externes pour les sorties TV ou la gestion des connecteurs DVI.

La puissance du 2.0

Outre le fait que la quantité de RAM passe à 128 Mo (8x16Mo) sur la gamme Ti, on note l'arrivée de nouvelles puces mémoire. De marque Samsung, elles utilisent un packaging micro BGA (qui chauffe moins) et fonctionnent à 2,8 ns sur la Ti4600. Mais c'est dans le NV25 qu'il faut chercher les véritables bonus.
Le contrôleur mémoire Crossbar est toujours là mais dispose d'un algorithme corrigé pour optimiser la charge de travail entre ses quatre unités. Le reste est également largement modifié pour justifier cette deuxième version de l'architecture « Lightspeed Memory ».
La plupart de ces changements sont toujours destinés à faire la chasse au gaspi côté bande passante et étaient déjà présents sur le NV20. Les ingénieurs de Nvidia ont surtout peaufiné leur mode de fonctionnement. Le Z-occlusion culling, qui permet de ne pas prendre en compte les pixels non visibles à l'écran lors du rendu d'une scène, est par exemple maintenant plus « intelligent ». Le Z-buffer dispose aussi d'une compression des données sans pertes plus efficace. L'ensemble de ce type d'améliorations permet de gagner 25 % de puissance à fréquences égales sur des benchmarks spécifiques comme le VillageMark. LMA II n'est donc pas juste un nom marketing mais un réel progrès, certainement à l'origine pour une bonne part des performances de la gamme GF4.
L'antialiasing n'est pas oublié. La puissance des GF4 Ti est telle qu'il devient possible de jouer avec cette fonction activée même en très haute résolution.
On découvre surtout l'amélioration des modes existants, regroupés sous l'appellation Accuview.
Les drivers 27.xx intègrent le 4xS, un mode réservé au Direct3D et aux GeForce4 Ti. Ce dernier est encore supérieur au 4x standard (la façon de traiter les pixels est différente) et reste utilisable sans trop massacrer

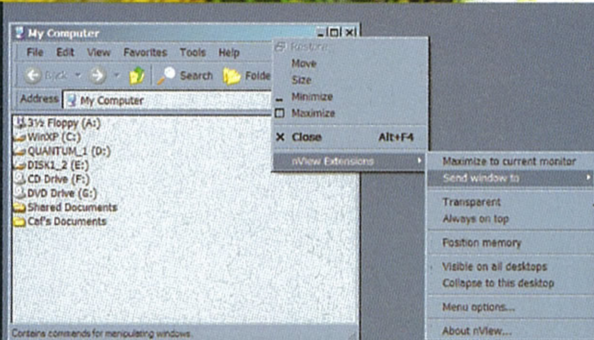


les performances. Le résultat est certes un poil meilleur, mais que les possesseurs de GF3 se rassurent, c'est loin d'être flagrant. Seul le gain de vitesse est indiscutable. La gestion simultanée du filtrage anisotropique permet en revanche d'améliorer grandement la qualité visuelle, au prix d'une perte de quelques images par seconde qui reste plus acceptable que sur GF3.

2 écrans sinon rien

Nous arrivons maintenant sur un point qui fera le bonheur de nombreux utilisateurs : la gestion des modes multi-écran. Nvidia revient largement au niveau d'ATI même si Matrox reste leader en la matière. Exit le TwinView et ses limitations et bienvenue au nView. Les fonctions de ce mode s'appuient évidemment sur les nouveautés hardware des GF4 mais l'intégration du software avec Windows XP est bien mieux pensée que précédemment. Exploiter 2 écrans est très simple (toutes les combinaisons sont possibles, VGA + LCD, 2 LCD, 2 VGA, VGA + TV, etc.) et un assistant permet de configurer le tout en quelques clics. Nvidia offre au passage des bonus comme l'utilisation d'écrans virtuels (comme sous Linux, LiteStep ou le Control Center d'Object Desktop pour les connaisseurs), la transparence des fenêtres quand on les

La GF4 Ti4600 est plus longue que les autres GeForce et nous fait découvrir un ventilateur que de nombreux constructeurs ont adopté.

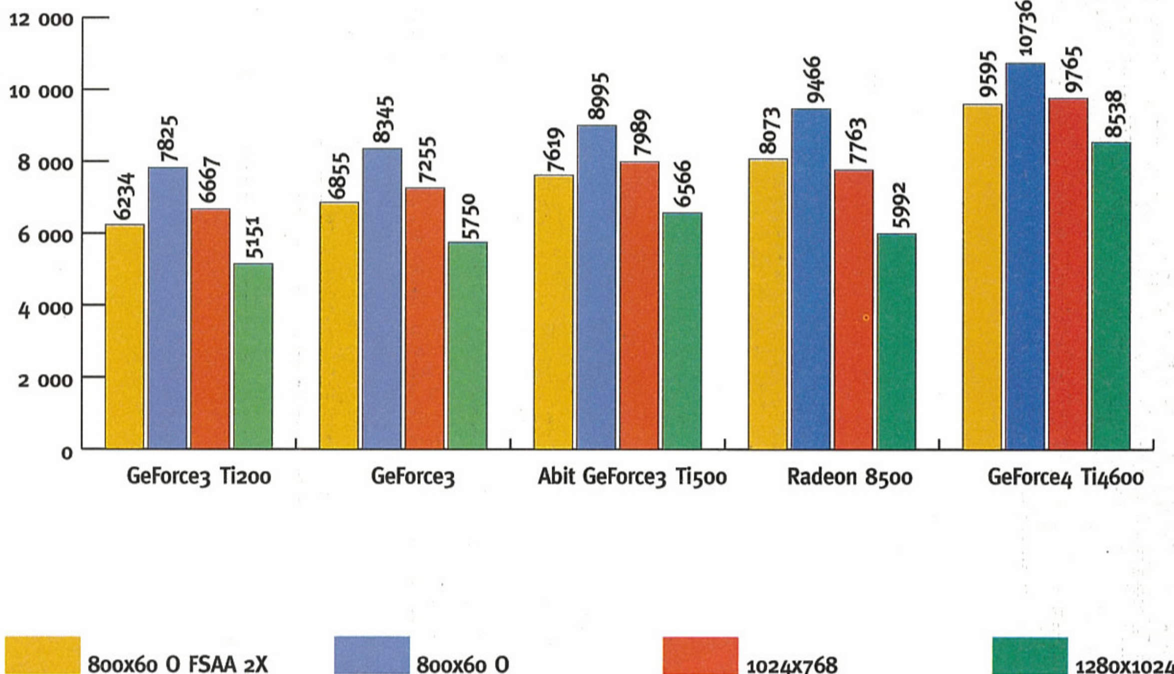


La gestion des bureaux virtuels est complète, mais le passage de d'un à l'autre reste un poil lent.



LA CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 1800+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7 200 trs/min
30,7 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 27.3
Drivers ATI 6.13.10.6025
Quake III Arena 1.17
Drivers VIA 4.37v

3DMARK2001 V1.0 (32 BITS AVEC Z-BUFFER 24/32 BITS)



bouge, etc. La carte de test disposant d'une sortie VGA et d'une autre DVI, j'ai été obligé d'utiliser un adaptateur DVI-VGA de chez ATI pour tester le nView sur deux moniteurs classiques. Amusant, ça fonctionne très bien. La qualité 2D et la facilité d'utilisation du nView permettent à Nvidia d'offrir une solution 2D/3D particulièrement complète. Fini les choix entre performances 3D et fonctions 2D, on peut enfin avoir les deux en même temps aussi bien chez ATI que chez Nvidia.

NV17, le faux frère

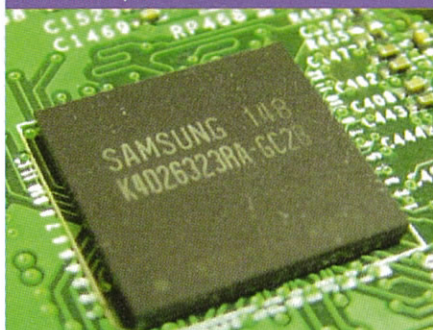
Penchons-nous à nouveau sur le cas du NV17. Ce processeur, bien que labellisé GeForce4, ne dispose que de deux pixel-pipelines (contre 4 sur GF4 Ti), un contrôleur mémoire Crossbar 2x128 bits (4x64 bits plus efficace sur GF4 Ti), et se voit amputé de toute la partie vertex et pixel shaders. D'un point de vue de joueur, c'est inacceptable puisque ça signifie que de nombreux effets visuels (comme l'Environment Map Bump Mapping) ne seront pas exploitables. Même les jeux DX8 gourmands en textures comme Aquanox montrent les limitations du NV17. Ses deux pixel-pipelines sont trop justes pour gérer ce type d'affichage 3D.
Pourtant, sur beaucoup de titres actuels, les performances semblent largement suffisantes, à la hauteur d'une GeForce3 Ti200, voire au-dessus pour la GF4 MX460 (la 420 est loin derrière).
Et si la partie nfiniteFX II est absente, c'est pour laisser la place au VPE (Video Processing Engine). Les fans de DVD seront heureux d'apprendre que Nvidia a enfin intégré des fonctions de décodage vidéo dignes de ce nom dans les GF4 MX. On retrouve à peu près les mêmes caractéristiques que dans les puces ATI. Malheureusement, je n'ai pas eu de carte de test GF4 MX à temps pour vérifier les dires de Nvidia sur la qualité obtenue. De toute façon, aucun logiciel de lecture DVD ne sait en tirer parti pour le moment. J'examinerais tout ça lors des tests des modèles des différentes marques. Manque de chance, les GF4 Ti sont toujours en décodage semi-software. ATI garde donc l'avantage avec son Radeon 8500. Le VPE des GF4 MX intègre aussi un transmetteur TMDS (pour les interfaces écran DVI) et l'électronique pour gérer une sortie TV. Les cartes peuvent donc se passer des chips externes du style Silicon Image ou Conexant. Les GeForce4 MX ne sont donc pas de « mauvaises » cartes. Mais pour les joueurs, elles restent à éviter, surtout qu'un produit comme une GeForce4 Ti4200 ou une GeForce3 remplacera avantageusement une MX460.
Et encore une fois, on peut réellement en vouloir à Nvidia de sortir en 2002 (et sous le nom GeForce4 !) des produits dépourvus des fonctions 3D avancées (pixel et vertex shaders) mises en avant par la société depuis maintenant un an. Une initiative désastreuse qui pourrait encore retarder l'arrivée de titres intéressants exploitant pour de bon ces techniques.
Si vous devez changer votre carte graphique maintenant ou dans le mois qui vient, la gamme GeForce4 Ti offre ce qui se fait de mieux en rapport puissance/prix sur le marché. Avec 3 modèles différents disponibles vers avril, il y en a pour toutes les bourses. ATI ne devrait pas proposer de concurrence valable à ces produits avant plusieurs semaines. Le R300 n'est pas attendu avant cet été. Ce ne sont que des suppositions.
Les Canadiens peuvent aussi surprendre leur monde et dévoiler de nouveaux GPU avant ça. Du reste, d'ici septembre, je connais d'autres Canadiens qui pourraient faire parler d'eux... Encore une année mouvementée en perspective !

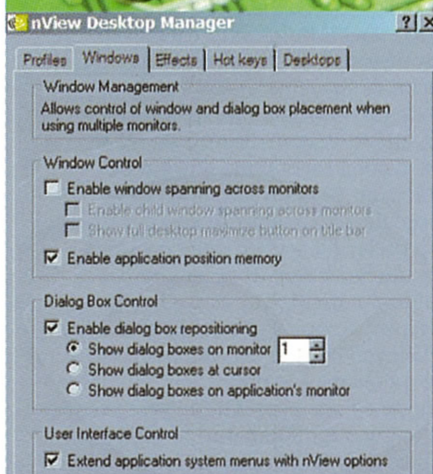


Ce loup-garou est la mascotte de la GF4 pour démontrer ses capacités à gérer les personnages moches MAIS velus...



Les puces de RAM DDR au format micro BGA chauffent très peu.

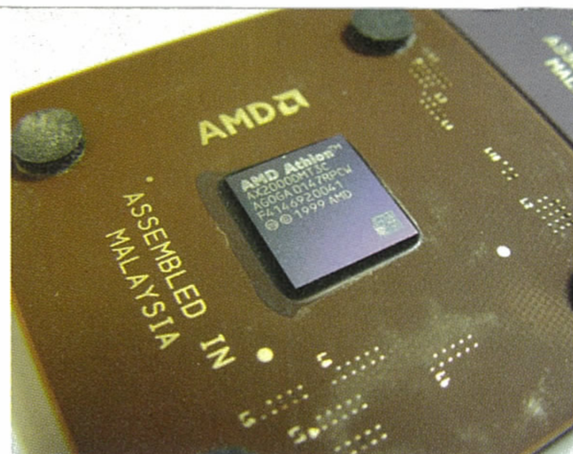




Le nView intègre de nombreuses options qui facilitent la gestion du multi-écran.

LES CHIFFRES QUI FONT MAL

D'abord, une couche de pommade avec les performances de quelques tests supplémentaires en vrac, ensuite les prix de la gamme complète. Tout le monde ne pourra pas se payer une Ti4600, c'est clair.
Quake III Arena, tous les paramètres au maximum :
1600x1200 = 130,3 images/seconde
1600x1200 FSAA 2X = 69,5 images/seconde
1280x1024 FSAA 2X = 128,3 images/seconde
1024x768 FSAA 4x = 109,5 images/seconde
3D Mark2001
800x600 FSAA 4xS = 7454 points
800x600 FSAA 4x = 7693 points
Maintenant, passons aux tarifs... Là, c'est déjà plus sérieux.
GeForce4 Ti4600, environ 460 euros
GeForce4 Ti4400, environ 345 euros
GeForce4 Ti4200, environ 229 euros
GeForce4 MX460, environ 205 euros
GeForce4 MX440, environ 175 euros
GeForce4 MX420, environ 115 euros
Vu son prix, la Ti4200 devrait remporter un gros succès chez la plupart des joueurs. Vivement son test pour en avoir le cœur net.



AMD Athlon XP 2000 +

UNE PINCÉE DE MHZ EN PLUS

Rien de vraiment neuf avec cet Athlon XP 2000+. Qu'il soit vert ou marron, ce CPU est un digne représentant de la famille XP et garde les mêmes caractéristiques. Mais le chiffre magique 2000 est de la partie, ce qui aura surtout pour effet de faire baisser les prix de deux autres stars : les 1800+ et 1900+.

LA CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon XP 1800+, 1900+ et 2000+
Carte mère Abit KR7A-Raid
GeForce 3 Ti500
512 Mo de RAM DDR PC2100 CAS2
Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 27.30
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.37v

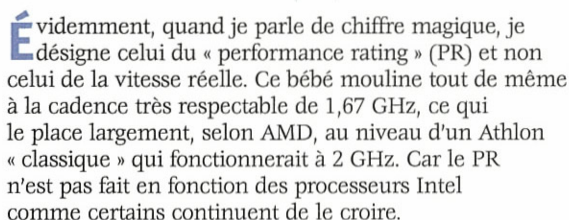


PHOTO DE FAMILLE
Juste pour rappel, voici la liste des Athlon XP avec leur vitesse de fonctionnement réelle :
AMD Athlon XP 2000+ : 1,67 GHz
AMD Athlon XP 1900+ : 1,60 GHz
AMD Athlon XP 1800+ : 1,53 GHz
AMD Athlon XP 1700+ : 1,47 GHz
AMD Athlon XP 1600+ : 1,4 GHz

Comme d'habitude, cet Athlon XP devance des processeurs Intel de vitesse supérieure.

Évidemment, quand je parle de chiffre magique, je désigne celui du « performance rating » (PR) et non celui de la vitesse réelle. Ce bébé mouline tout de même à la cadence très respectable de 1,67 GHz, ce qui le place largement, selon AMD, au niveau d'un Athlon « classique » qui fonctionnerait à 2 GHz. Car le PR n'est pas fait en fonction des processeurs Intel comme certains continuent de le croire.

Cuisson

L'Athlon XP 2000+ est toujours gravé en 0,18 micron et bénéficie des mêmes avantages que ses aînés avec core Palomino. La bestiole est fourrée avec 37,5 millions de transistors, dont un bon paquet sert aux 128 Ko de cache de niveau 1 et aux 256 Ko de niveau 2. Une diode de mesure de température est présente, mais on attend toujours les cartes mère exploitant celle-ci. Le bus est comme d'habitude à 266 MHz (133 MHz en DDR en fait) et ce CPU demande un voltage de 1,75 V pour se sentir à l'aise. Ce qui m'amène à parler du seul et unique « souci » de ce CPU : il chauffe beaucoup. Il ne faudra pas lésiner sur la qualité du dissipateur et appliquer la pâte thermique avec amour. J'ai testé la bête avec un Thermaltake Volcano 6 Cu et un Alpha PAL6035 avec succès, mais en charge on atteint tout de même les 57° selon la diode de ma carte KR7A. Mon premier montage plantait même régulièrement. Si vous avez deux mains gauches, il va falloir faire attention lors de l'assemblage. Pensez également à updater le BIOS de votre carte mère avant de changer de CPU pour gérer correctement le multiplicateur 12,5 de cet Athlon. La KR7A nécessitait le tout dernier BIOS 6N pour fonctionner.

Coude à coude

Évidemment, le gain de performance par rapport aux 1800+ et 1900+ n'est pas dément, l'écart de vitesse étant modeste. Le nouveau test SiSoft Sandra 2002 indique 4 601 points pour le bench arithmétique contre 4 240 sur 1800+ et 3 688 sur P4 2 GHz. Le reste des benchmarks théoriques est à l'avenant : le 2000+ domine son sujet avec un gain oscillant entre 3 et 5 % de plus sur le 1900+. Dans les jeux, ça se traduit généralement par 5 ou 6 images par seconde gratuites en 1024x768, voire moins lorsque la carte vidéo devient le maillon faible. Le danger est ailleurs pour l'Athlon XP 2000+. Chez Intel pour être précis. Le nouveau (et rare) Pentium 4, de type Northwood à 2,2 GHz, a relancé les hostilités. Ce CPU est certes beaucoup plus cher, mais techniquement, il reprend la première place sur beaucoup de benchs. Manque de chance pour Intel, la plupart du temps cette avance est négligeable, ce qui n'est pas très rassurant pour eux vu la différence de vitesse pure et le fait qu'AMD prépare sa nouvelle gamme d'Athlon 0,13 micron (dont le core s'appelle Thoroughbred). S'il ne déçoit pas, le XP 2000+ est assez cher (environ 380 euros) par rapport à ses aînés. Le meilleur rapport qualité/prix dans l'histoire est l'Athlon XP 1800+ qui se négocie maintenant à moins de 200 euros. Une véritable aubaine pour les joueurs gros mangeurs de MHz qui doivent changer de machine.

top HARD

Nvidia place ce numéro sous le signe de l'accélération. La sortie des GeForce 4 va booster le marché d'ici mi-mars (le temps que la plupart des modèles soient réellement sur les étagères) et pas mal de hardcore gamers vont se faire un plaisir de claquer leur plan d'épargne logement pour la plus puissante de la gamme. D'un autre côté, les gens raisonnables sont aussi à la fête puisque AMD sort le Duron 1,3 GHz. Un CPU dont le prix ne fera pas frémir d'horreur votre carte bleue et qui offre des performances très convaincantes. Reste que vu les tarifs des Athlon XP, ça vaut peut-être le coup de dépenser un poil plus.

Doc Caféine

La carte mère

La gamme KR7A d'Abit voit son prix s'effondrer ce mois-ci et c'est tant mieux ! Du coup, elle rafle quelques places de plus côté configs. Les EPoX et MSI restent d'excellents choix, mais il faut savoir varier les plaisirs. Abit offre comme à son habitude un excellent BIOS sur ces modèles, qui est particulièrement adapté aux bidouilleurs.

Config 1 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 165 euros TTC

Config 2 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 165 euros TTC

Config 3 : Abit KR7A-Raid (environ 200 euros) ou MSI K7T266Pro2 Raid USB2 (VIA KT266A/socket A), environ 190 euros TTC

Le processeur

La baisse des prix chez AMD ce mois-ci est une véritable bénédiction pour ceux qui voulaient changer de processeur. Et une torture pour ceux qui résistent à l'appel de l'upgrade. L'Athlon XP 1800+ voit son prix descendre de façon spectaculaire et devient sans problème le meilleur rapport puissance/prix du moment. Pour les plus fauchés, notez qu'un Duron 900 ne coûte qu'environ 60 euros !

Config 1 : AMD Duron 1,3 GHz, environ 140 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 170 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 210 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR grimpent toujours. Logique, sa popularité est maintenant impressionnante. Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez du reste que maintenant, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et 3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 90 euros TTC

La carte vidéo

Soyons fous, je vais vous coller de la GeForce 4 dans les configurations 2 et 3. Pour la première, ça sera Radeon 8500/GeForce 3 Ti200. Oui, je fais la chasse aux GF4MX. En 2002, tout joueur qui se respecte doit fuir les cartes sans pixel ou vertex shaders. Sinon, dès le premier jeu réellement optimisé pour, les regrets vont arriver ! Oui, je vous fais dépenser plus, mais c'est pour votre bien. Les plus démunis peuvent toujours se tourner vers une GeForce4 MX460 (dans les 180 euros).

Config 1 : ATI Radeon 8500 LE (environ 250 euros) ou GeForce3 Ti200, environ 240 euros TTC

Config 2 : GeForce 4 Ti4400 128 Mo, environ 335 euros TTC

Config 3 : GeForce 4 Ti4600 128 Mo, environ 460 euros TTC

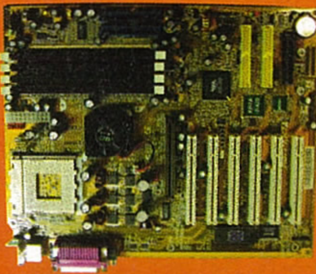
La carte son

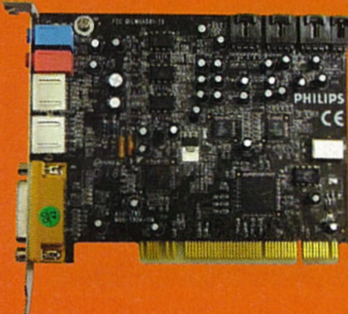
Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 120 euros maintenant) mais reste ma préférée. Cela étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le prix ultra-attrayant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 55 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 45 euros TTC

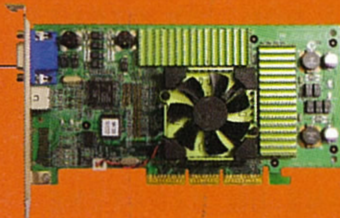
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 90 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP (environ 166 euros TTC)/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 260 euros TTC

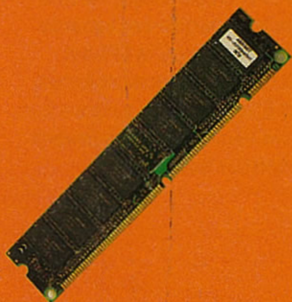












Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. Manque de chance, la pénurie actuelle fait remonter les prix. Rien de grave et de toute façon, c'est une situation qui devrait être temporaire.

Config 1 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 2 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 3 : **Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 100 euros TTC**

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Cela dit, IBM devrait faire à nouveau la différence avec sa gamme 120GXP et ses plateaux de 40 Go. Je place donc ces nouveaux monstres dans le Top Hard. Comme je viens de recevoir les premiers exemplaires, je ne peux que prier pour que la fiabilité soit de nouveau au rendez-vous.

Config 1 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 135 euros TTC**

Config 2 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 135 euros TTC**

Config 3 : **IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 250 euros TTC**

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

Config 2 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

Config 3 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 122 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 30 euros TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : **17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 350 euros TTC**

Config 2 : **19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 490 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 600 euros TTC**

Config 3 : **22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 1 000 euros TTC**

Sony/Verant : toujours un cliquetis d'avance

Malgré les extensions qui sortent désormais à un rythme bisannuel, les joueurs d'EverQuest, dont le nombre a atteint les 400 000, en demandent toujours plus. Online Entertainment a sauté sur l'occasion et vient d'annoncer EverQuest Legends. Legends, c'est une sorte de nouveau service pour les vrais passionnés de chez passionnés. Mais jugez plutôt : le joueur se verra doté d'une page Web dédiée à son personnage sur laquelle il pourra voir apparaître sa fiche avec toutes ses caractéristiques et objets. Ainsi, lorsqu'il sera en vacances en Antarctique ou en Sibérie, il pourra toujours se connecter et mater son guerrier niveau 58. Sur cette même page, un journal consignera les dernières quêtes, accomplissements, listes d'amis et d'ennemis. On trouvera aussi un petit calendrier HTML pour inscrire les rendez-vous importants ou les factures à payer. Un peu plus intéressant, cette élite de l'élite des élites se verra attribuer un serveur spécialisé et « dynamique ». En clair, cela signifie que ce dernier sera bourré jusqu'à la gueule de GM (devenant ici des GO) chargés d'animer ce monde de privilégiés et de leur faire vivre une flopée d'aventures qu'ils auraient pu louper autrement sur un serveur « normal ». Oui, comme Schuller au SeaHorse Ranch. On parle d'ores et déjà de plusieurs événements par semaine. Mais il y a encore mieux pour les joueurs les plus materialistes : EverQuest Legends offrira en exclusivité les nouveaux objets magiques AVANT qu'ils ne soient balancés sur les autres serveurs. On annonce ainsi la présence du très convoité « Casque du boucanier mort-vivant » ainsi que de « L'anneau de puissance spectrale » (authentique). Certains de ces objets seront même baptisés du nom du joueur de Legends qui les découvrira en premier. Comme vous le voyez, une tonne d'améliorations qui n'a pas de prix. Ou plutôt si : 43 euros par mois.



Microsoft, toujours plus démocratique





Microsoft vient d'annoncer que deux nouvelles extensions pour MechWarrior 4 étaient prévues dans l'année. Ils viennent à peine de finir l'add-on Black Knight qu'ils se remettent grave au boulot en créant deux packs destinés aux deux camps (un pour la sphère intérieure, l'autre pour le Clan). Dans ceux-ci on trouvera des gadgets, de nouvelles armes, des cartes multijoueurs bien sûr, ainsi que de nouveaux Mechs. Petite originalité, en allant sur le site de Mechwarrior 4, on pourra voter pour les robots que l'on souhaite voir apparaître dans les add-ons

NeT NEwS

BIENVENUE À TOI AMI LECTEUR. APRÈS AVOIR SURVÉCU À LA RUBRIQUE MATOS, TE VOILÀ PARVENU DANS L'OASIS DE PAIX DE LA RUBRIQUE RÉSEAU. SCHOUUFF ! OH LÀ NON, ON DIRAIT QUE TU VIENS DE TE FAIRE DÉSINTÉGRER. HMM, PAS GRAVE, ESSAYE BID FOR POWER ET TU POURRAS PRENDRE TA REVANCHE... JE SAIS PAS POUR VOUS, MAIS JE SUPPORTE PAS QU'ON ME TUTOIE DANS UN MAGAZINE.

iansolo@joystick.fr

Bientôt aux Jeux Olympiques

L'offensive médiatique du CPL continue, mais cette fois-ci dans la presse grand public. Ils se sont en effet arrangés pour avoir un article de fond réalisé sur la professionnalisation du jeu vidéo de tournoi et le tout écrit par Gannett News Service. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est (OK, je savais pas non plus), sachez que ce trust détient une pelletée de gros journaux ricains tels que USA Today. Vu que l'article sera publié dans la plupart de ces canards (quatre-vingt dix d'entre eux), le CPL est assuré que sept millions de lecteurs liront ce dossier. Peut-être parmi eux, y aura-t-il un doux dingue riche Texan qui voudra devenir le premier mécène des quakers.

Welcome back again.

La petite brouille entre Bioware et Infogrames est finie. Pour mémoire, Bioware avait tenté de se séparer d'Interplay il y a un peu plus d'un mois en jouant la carte de la rupture de contrat. Un geste bien idiot puisqu'ils ne se sont aperçus qu'après que leur jeu ne pouvait pas sortir puisqu'il utilisait les règles de AD&D dont les droits étaient détenus par… Interplay. Donc, retour de l'enfant prodigue puisque Ray Muzyka, le co-P.D.G. de Bioware vient d'annoncer, la goutte de sueur au front, qu'ils sont très contents d'avoir trouvé un accord à l'amiable dans leur dispute avec Interplay ainsi que d'être édité par Infogrames.
Oui, Gloups ! c'est tout bénef pour nous puisqu'au lieu de voir les développeurs repartir de zéro quant aux règles du jeu (à l'instar du premier Fallout qui prit deux ans de retard pour des raisons similaires), on verra ce titre très attendu du RPG débarquer avant l'an 2078.



Dernière chance pour l'anarchie

Face à une certaine rapacité financière des différents acteurs du MMORPG, les beaux garçons nordiques de Funcom font figure d'anges. Non seulement ils offrent toujours les sept jours d'essai gratos d'Anarchy Online pour tester le jeu, mais à partir de maintenant ils envoient carrément le CD-Rom du jeu gratos, histoire de ne pas avoir 700 mégas de download à se taper avec un modem 14 000 bauds datant de la bataille d'Aboukir. Bon, c'est pas tout à fait gratuit puisque ça vous coûtera à peu près 6 balles d'euros de frais de port, mais pour ce prix, vous aurez les tous derniers patches inclus sur le CD. Tout savoir au www.anarchy-online.com/content/downloads/tryout/

La légende de la corne d'abondance

Wizard of the Coast va bientôt lancer le bêta-test de Magic, The Gathering Online qui devrait comprendre une trentaine de milliers de joueurs triés sur le volet. Le jeu est toujours prévu pour le printemps avec une variété de 1 500 cartes à collectionner d'ores et déjà disponibles. En gros, si ça fonctionne, les multimillionnaires de WOTC deviendront bien vite multimilliardaires puisqu'ils comptent vendre des sets de cartes virtuelles online et tenter de réitérer leur incroyable succès du début des 90's. Désormais, les nouveaux packs de cartes sortiront à la fois en vrai et virtuellement pour le jeu online. Elles seront en vente au même prix (préparez vous à rire…) que les cartes normales (riez !). Les joueurs online qui gagneront des cartes virtuelles dans les tournois online pourront les échanger via Wizard contre des vraies cartes (riez encore !). La bonne nouvelle c'est que le jeu sera gratos en download. Un pack pour débuter coûtant 10 dollars, on espère qu'on tiendra le coup avant d'être complètement dépouillé.



AOL : toujours plus loin

Chez AOL, on a toujours privilégié les méthodes propres et expéditives. C'est ainsi que le plus gros provider mondial vient de saquer plusieurs milliers d'utilisateurs de Trillian de leur réseau de pager (AOL Instant Messenger). Trillian, qu'est-ce que c'est ? Tout simplement un freeware permettant de n'avoir à utiliser qu'un seul pager Internet au lieu de se coltiner ICQ, AOL Instant Messenger et MSN Messenger. Cette guéguerre n'est pas toute récente, mais AOL vient de frapper un grand coup en interdisant toute connexion à son réseau aux personnes n'utilisant pas leur AIM. Du coup, une grande pétition mondiale vient d'être mise en place et des lettres de protestations ont été envoyées à AOL (www.aoltimewarner.com/contact.html). En attendant, les techniciens de Trillian, visiblement plus futés que ceux d'AOL, continuent de mettre au point des versions contournant les filtres du provider jours après jours. Tiens, en voilà une excellente raison de plus de basculer sous Messenger ou ICQ.

Anarchy, l'événement du mois

Anarchy encore, mais cette fois-ci les actualités politiques : la trêve établie entre le Clan et l'Omni-Tek vient d'être déclarée caduque par ce dernier. Donc maintenant, tout redevient clair, fini le copinage et les groupes un peu bariolés : le conflit, qui était jusqu'ici limité à H2O et à quelques secteurs, reprendra ses habituelles frontières. C'est un grand malheur pour le commerce et pour les zones de chasse de haut niveau que l'Omni abrite dans ses territoires. Pas grave, qu'ils crèvent et qu'ils les gardent, leurs Lifestealers, nous on garde nos Vers des sables. Enfin bref, une raison de plus pour vous reporter au guide du mois dernier.



Profession : responsable du marketing

Des fois, rien qu'en étudiant la genèse d'un jeu, on peut prédire son succès commercial et technique. Le grand prix du travesti du mois est décerné à Arithmetic Studios pour W.A.T.E.R. Blood Runs Deep. C'était un jeu d'action S.F. solo qui, par le pouvoir de la baguette magique de son producteur, vient d'être transmuté en W.A.T.E.R. Online, un jeu de rôle massivement multijoueur. C'est Robert Holm, un ancien de Digital Anvil qui est responsable de cette curieuse alchimie. Encore bravo.



Ach ! je brûle





Ça ne pouvait pas durer, ce jeu était trop bon en réseau, son lance-flammes avait de trop jolis effets pour se priver de l'utiliser sur des soldats de la Wehrmacht : au moment où vous nous lirez, vous pourrez encore participer au tournoi officiel en resal de Return to Castle Wolfenstein. On y jouera en équipe d'Allemands ou d'alliés entre personnes de bonne compagnie (ne cheatant pas) pour des affrontements qui auront duré de janvier jusqu'au deuxième tiers du mois de mars. Pour récompenser les gagnants et les féliciter d'avoir acheté un grand jeu PC, on leur offrira des GameCube, des GBA et d'autres jeux. Chouettos. C'est au www.worldogl.com/

Nanomodifications

Funcom vient de lâcher le dernier patch pour Anarchy Online, le 13.6. Dans celui-ci, de nombreuses heures d'amusement pour les persos de niveau haut et intermédiaire. Tout d'abord un donjon unique au château de Camelot (une région tenue par une bande de gols se prenant pour des chevaliers arthuriens) qui appartient à l'un des clans. Une ambiance médiévale et un buffet moyenâgeux gratuit sont tous deux au rendez-vous. Côté interface, on note l'apparition d'un nouveau système d'aide et on peut désormais changer la couleur des fenêtres de chat. Les plus gros familiers (les énormes Slayer-Droids) peuvent dorénavant mieux passer par les portes et de nombreux comportements des « pets » ont été fixés. Funcom a aussi réglé les caractéristiques de nombreux objets, armures, armes et nanos tout autant que leur description. Des centaines d'autres trucs sont expliquées sur le www.anarchy-online.com

Et maintenant, un entracte

Chez Verant, on ne se refuse décidément rien : un trailer de trente secondes, destiné aux masses et donnant un avant-goût d'EverQuest, a été montré pendant les séances du « Seigneur des anneaux » aux États-Unis. Pour ceux qui auraient eu la déveine de le manquer, ou de ne pas habiter aux USA, sachez que vous le trouverez sur www.everquest.com dans la section « movies ».

Un peu de Lucas chez Westwood



Westwood se paye des talents pour Earth and Beyond Online et pas les moindres puisqu'il vient de s'offrir les services de Doug Chiang, le directeur artistique de Star Wars Episode 2 : l'attaque des clowns. Le monsieur est aussi crédité sur des films tels que Back to the Futur II et Terminator II, ce qui en dit long sur l'étendue de ses connaissances, notamment celle du chiffre 2. Il participera à E&B au niveau du design des vaisseaux, un truc qui le passionne, on l'espère. Il s'occupera notamment du look des véhicules des joueurs. Quant au jeu, il est en ce moment même en public stress test.

CELA FAISAIT BIEN LONGTEMPS QU'UN MOD QUAKE III QUI ROXORE À DONF, COMME DISENT LES DJEUN'S DE L'INTERNET, N'AVAIT PAS EU LES HONNEURS DE NOTRE RUBRIQUE RÉSEAU. CE MOIS-CI, APRÈS DEUX ANS DE DÉVELOPPEMENT, VOICI ENFIN BID FOR POWER. L'ATTENTE A VALU LE COUP : C'EST UN DES MODS LES PLUS ORIGINAUX ET LES PLUS PROFESSIONNELS DE CES DERNIERS MOIS. ET PAS BESOIN D'ÊTRE UN FAN DE MANGAS OU DE JAPONAISERIES POUR S'ÉCLATER DESSUS.

BiD fOr PowEr





Bid for Power a une histoire mouvementée. Au départ, les jeunes développeurs de ce Mod voulaient en fait adapter Dragon Ball Z à la sauce Quake III. Ils ont donc patiemment modélisé les personnages du dessin animé sous les coups de fouet des fans qui pourrissaient leurs forums avec des messages du genre « Je trouve que la quatrième mèche de Sangoku en partant vers la gauche est trop longue d'un demi-centimètre, il faut absolument corriger cette hérésie ou je vous balance une boule de feu ». Et puis un jour, la boîte détentrice des droits de Dragon Ball Z est tombée sur le site Web du Mod. Quelques e-mails d'avocats plus tard, les programmeurs de Bid for Power ont dû se rendre à l'évidence : ils ne pouvaient pas sortir le Mod tel quel sans risquer de passer vingt ans dans un pénitencier de haute sécurité à ramasser des savonnettes. Alors plutôt que de baisser les bras, ils ont joué les rusés... Aujourd'hui, Bid for Power n'a officiellement plus rien à voir avec Dragon Ball Z. Pour cela, il leur a suffi de modifier deux ou trois modèles, de bidouiller quelques textures et hop, plus de problèmes de copyright, les avocats sont gentiment retournés à la niche...

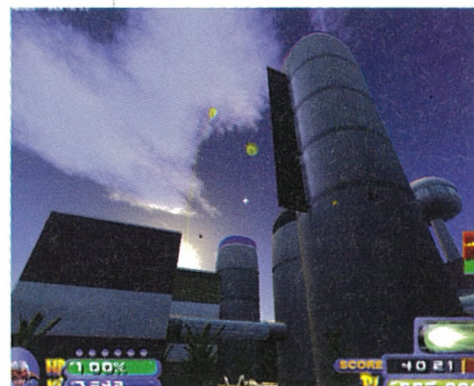
LE KI qui tue

Bid for Power (BFP pour les intimes) fait partie de ces Mods qui inspirent tout de suite confiance. De l'installation jusqu'aux textures en passant par les menus, les bruitages ou la modélisation des persos, ça fleure bon le travail de perfectionniste. Alors disons-le tout de suite, il n'est pas vraiment destiné à ceux qui passent leur vie sur les Mods réalistes genre Counter-Strike, Day of Defeat ou Urban Terror.
Sa clientèle va plutôt se trouver parmi ceux qui ont aimé les bons deathmatchs sanglants du Quake III de base ou l'excellent Rocket Arena : le style de jeu est très nerveux, très rapide, et l'environnement est évidemment complètement fantaisiste. Le gameplay de BFP est basé sur l'utilisation du Ki, c'est l'énergie qui permet de voler ou de se déplacer plus vite. Elle représente aussi le niveau des munitions puisque les armes – c'est-à-dire les diverses boules ou rayons qu'on balance gaiement sur l'ennemi – tirent leur puissance du Ki. Bien gérer le Ki est indispensable pour gagner à BFP. Sans Ki, on se retrouve incapable de voler et incapable de tirer, l'espérance de vie ne dépasse pas celle d'un hérisson au milieu de l'autoroute. Il faut donc penser à s'immobiliser et à se recharger en énergie dès que la jauge frôle le zéro. En ce qui concerne les pouvoirs, les armes du jeu, leur gestion est assez originale : on les acquiert en augmentant son « Power Level » à chaque ennemi éliminé. En dessous de 250 000 points, on ne dispose ainsi que de deux types d'attaques Ki différentes, pas très puissantes, et il faut atteindre le million de points pour avoir accès à tous les pouvoirs, cinq au total, qui diffèrent selon le personnage choisi. Là, on peut balancer de gigantesques rayons d'énergie ou d'énormes boules de feu à tête chercheuse, le tout à 50 m du sol à une vitesse délirante en laissant une traînée lumineuse jaune derrière soi. Bref, de quoi se tenir occupé durant les dimanches pluvieux de cette fin d'hiver.



Certaines cartes sont un peu moches, avec une palette de couleurs gerbos, mais d'autres sont vraiment très réussies, comme ici « Danorthern ».







Les attaques les plus puissantes sont les « Beams », des rayons d'énergie qui progressent rapidement et explosent près d'un adversaire.





Le mode de jeu le plus populaire est le classique Free For All, mais d'autres sont disponibles comme les duels, les matches par équipe ou le Capture The Flag.

CONSEILS de JeU

Bien GÉRER le Ki

Il est impossible de gagner sans utiliser le Ki de façon optimale. Le Ki doit avant tout servir de munitions pour les armes, il faut éviter de le gâcher pour les accélérations (le « Ki Boost »). En fait, vous ne devriez utiliser le Ki Boost que lors des replis stratégiques, mais jamais pendant les combats, car la vitesse de déplacement devient trop grande pour pouvoir viser correctement. Lors des parties, il faut essayer de respecter la séquence suivante : allez vers la zone de combat en volant pépère, vider les trois quarts de votre Ki en utilisant les attaques, puis repliez-vous dans un endroit calme (derrière une tour, dans un petit canyon…) et rechargez à fond la barre de Ki avant de repartir dans la mêlée. Pensez à toujours garder une petite réserve de Ki au cas où vous seriez surpris pendant une phase de recharge, afin de fuir rapidement.

Se méfier DU KI BOOST

Les joueurs débutants ont tendance à utiliser leur Ki en permanence lors des combats afin de se déplacer plus vite. Outre les problèmes de précision pour le tir et les dangers de se retrouver sans énergie, utiliser le Ki en permanence va rendre le personnage visible de très loin, à cause de son aura et de la grosse traînée lumineuse qu'il va laisser (oui, c'est un problème dont nos élus ne se préoccupent pas assez, ndrc). Il vaut donc mieux rester lent et discret que rapide et voyant. Ce conseil est plus particulièrement utile lors des parties en duel sur des grandes cartes, qui tournent rapidement à la partie de cache-cache.

Toujours être EN MOUVEMENT

Vous vous en rendrez vite compte, un joueur immobilisé attire souvent tous les rapaces aux alentours. Lorsque vous rechargez, vous devenez facilement repérable à cause du halo de lumière qui entoure votre bonhomme, il faut donc mieux le faire loin des zones où tout le monde défouraille. Lors des combats, évitez de vous arrêter pour mieux viser, c'est en général la meilleure façon de se prendre le Beam d'un gros campeur à l'autre bout de la map. Enfin, conseil essentiel, essayez de voler en permanence, cela afin d'éviter de se faire toucher par toutes les attaques à aire d'effet comme le Ki Blast qui, en explosant au sol, peut toucher tous les joueurs dans un rayon de 4 ou 5 m.





SAVOIR repérer les adversaires DANGEREUX

Vous pouvez voir en un coup d'œil les adversaires les plus puissants, c'est-à-dire ceux qui disposent d'un gros Power Level et donc des attaques les plus méchantes. Lorsqu'un joueur utilise son Ki, il est entouré d'une aura bleue s'il est de niveau faible (seules les deux attaques de base lui seront autorisées), rouge s'il est de niveau intermédiaire (trois ou quatre attaques dispos) et jaune s'il a atteint le million de points. Évidemment, ce sont les adversaires jaunes qu'il faut éliminer en priorité (ou fuir comme un gros lâche), car ils sont potentiellement les plus dangereux.

Bien régler LES OPTIONS POUR AVOIR une bonne vue du jeu

Les combats de Bid for Power se déroulent souvent à grande distance, contre des adversaires qui ne font pas plus de quelques pixels de haut. Bien les voir est essentiel pour bien combattre, il faut donc jouer dans la plus haute résolution possible et mettre le maximum d'options graphiques à fond dans le menu « BFP Option ». Si vous avez toujours du mal à voir vos ennemis, faites un « r_picmip 16 » à la console suivi d'un « vid_restart » et, oh miracle, les textures disparaîtront et les personnages se détacheront très nettement des décors. En plus, vous y gagnerez au niveau fluidité. Côté vue, choisissez celle à la première personne, cela évitera d'obstruer votre champ de vision avec les boules d'énergie en préparation. Un dernier truc : n'oubliez pas d'activer l'option « Q3 Hit Sound » pour entendre un petit « poc » dès que vous toucherez quelqu'un. C'est très pratique pour connaître l'efficacité d'une attaque.





Il est assez rare de pouvoir admirer en détail les modèles de persos, car les combats se déroulent généralement à grande distance.

NE PAS SOUS-ESTIMER les attaques au corps à corps

Beaucoup de joueurs ne semblent même pas être au courant qu'il existe une touche permettant de sortir des sabres et d'attaquer l'ennemi au corps à corps (touche « Mélée Combat » dans la configuration des contrôles). Pourtant, c'est comme ça qu'on peut déclencher une des attaques les plus puissantes, particulièrement utile en duel contre un adversaire qui ne vole pas. Il s'agit de lancer l'attaque rapprochée tout en augmentant sa force avec le Ki. Le coup est alors tellement violent que l'adversaire va rester paralysé (c'est le « Hit Stun ») pendant trois secondes. Si vous en profitez pour switcher rapidement d'attaque et lui balancer une gentillesse du genre Impact Beam, vous avez là un combo imparable pour buter un ennemi en quelques secondes.



Pour recharger son Ki, il faut prendre le risque de s'immobiliser et de s'entourer d'une aura lumineuse qui a le don d'attirer les boules d'énergie ennemies.



ESQUIVER les attaques à tête CHERCHEUSE

Si un adversaire vous envoie une attaque à tête chercheuse (généralement, ce sont des grosses boules mauves), vous avez plusieurs solutions. La première est d'utiliser le Ki Boost pour vous enfuir. C'est la plus simple, mais vous n'êtes pas à l'abri de vous reprendre cette boule quelques secondes plus tard, une fois qu'elle vous aura retrouvé. La seconde est d'utiliser le Teleport : dirigez-vous vers la boule puis, au dernier moment, tout en continuant à avancer, appuyez rapidement deux fois sur une touche de straffe. Vous réapparaîtrez quelques mètres à gauche ou à droite dans le dos de la boule. Troisième choix, vous pouvez tenter le classique blocage, qui marche très bien, mais qui vous rendra immobile et très vulnérable aux autres attaques dans les secondes qui suivront (c'est risqué s'il y a beaucoup de joueurs dans les parages). Enfin, solution radicale, vous pouvez tout aussi bien lancer une attaque contre cette boule mauve pour la détruire, au prix de quelques points de Ki.



En plus de la demi-douzaine de cartes originales, il est possible de jouer en Capture The Flag sur quelques maps Quake III reconverties.



UTILISER LE KI pour augmenter la puissance DES ATTAQUES

Vous vous demandez comment le gars d'en face arrive à balancer trois rayons d'un coup ? C'est simple, il enfonce sa touche de Ki lorsqu'il lance son attaque. Les pouvoirs se transforment lorsqu'on les utilise avec le Ki : certains deviennent plus rapides, d'autres plus puissants… Expérimentez, vous verrez que certaines attaques, apparemment faiblardes, deviennent meurtrières avec le Ki.



Jouer avec LE MEILLEUR PERSO

Les six persos du jeu possèdent des attaques différentes. Certains ont, dès le début, accès à des pouvoirs assez puissants, tandis que d'autres rament pour atteindre un gros Power Level, mais font un carnage dès qu'ils sont à un million de points. L'astuce, c'est qu'il est tout à fait possible de changer de personnage en cours de round. Commencez donc avec celui dont les attaques de base vous paraissent les plus efficaces, puis changez lorsque vous atteignez un Power Level plus élevé.

ackboo

C'est donc un lundi matin, très tôt, à savoir vers 12 h 00, 12 h 30, que votre serviteur s'est rendu dans les bureaux d'Eidos, l'œil encore rouge-bordeaux de la veille. Bah, on ne va pas vous la faire, hein, vous savez bien que les testeurs de jeux vidéo sont tous des alcooliques en puissance. D'ailleurs j'ai les noms et à la première occasion, je balance tout. Oui, parce que si je tombe, eh bien ça ne sera pas tout seul, madame le juge ! Argh, ça y est, je digresse, comme d'hab'. Allez, concentrons-nous sur Praetorians, parce que bon, quand même, on n'est pas là que pour déconner non plus. Je disais donc que la présentation du jeu s'est fait dans un sympathique bureau, contenant les développeurs, le soft, des sièges, des confrères, une table et surtout de succulents sandwichs au poulet posés dessus. Bref, toutes les conditions étant réunies pour passer un bon moment, la démonstration a pu enfin commencer





Les bois, un choix de gourmet pour jouer les planqués.

Praetorians

Jusqu'à présent, le nom de Pyro Studio était automatiquement associé à celui de la série des Commandos. Et pour cause puisqu'il s'agit à l'heure actuelle de la seule production du studio hispanique. Mais les choses vont bientôt changer avec Praetorians, leur stratégie-tactique historique qui semble promis à un bel avenir.

par Fishbone

Le sandwich au poulet, c'est bon

Preatorians est donc un stratégie temps réel se déroulant à l'époque où Romains, Égyptiens et barbares se mettaient sur la face pour un oui ou pour un non : un bon coup d'épée dans la tête, une lance pointue dans les fesses ou encore une flèche enflammée dans la jambe, voilà qui prouve que ces gens savaient apprécier les plaisirs simples de la guerre. En fait de stratégie temps réel, il convient plutôt de classifier Praetorians comme un tactique temps réel, puisque ce dernier ne propose aucune gestion de ressources. À chaque début de mission, vous bénéficiez d'un contingent précis, aussi bien quantitativement que qualitativement. Un peu beaucoup à la sauce Ground Control, pour vous donner un référent. Une exception à cette limitation toutefois : elle consiste à capturer un village en cours de partie et à s'en servir pour produire quelques renforts supplémentaires. Revers de la médaille, cela exige que vous y envoyiez votre centurion et cette absence risque de s'avérer pénalisante pour le moral de vos troupes. Oui, parce que vos p'tits gars, ils aiment bien voir leur chef, ça les stimule au moment de trancher les têtes.





Rien de tel qu'une bonne catapulte pour mettre de l'ambiance.

Tout pour la tactique

Comme vous vous en doutez, le gameplay est principalement axé sur la réflexion et la justesse de vos décisions. L'erreur se paye très vite par une débandade générale, et si vous ne mettez pas un plan de bataille au point avant de vous lancer, vous pouvez miser toutes vos dents en or que vous allez dérouiller sévère. Petite précision au passage, vous ne dirigez pas vos unités individuellement, mais par groupes entiers (comme dans Shogun : Total War). De plus, une fois le combat engagé, vous ne pouvez plus leur donner d'ordres, puisque vos gens seront surtout occupés à sauver leur peau. Logique. À ce sujet, les ordres semblent plutôt nombreux et permettent de choisir entre pas mal de formations ou de comportements différents. On notera au passage la présence de la mythique formation de la tortue, si chère aux Romains d'Astérix et aux CRS. Dans ce cas,





Le coup de l'embuscade dans un défilé, un classique intemporel.

le potentiel défensif du groupe est optimum, mais en contrepartie, l'aspect offensif est aussi développé que l'aptitude au remboursement rapide des assureurs en cas de sinistre. En plus des compétences diverses de vos unités (fantassins, cavaleries, unités spéciales, machines de guerre, etc.), le facteur topographique sera prédominant lors des combats. Les positions en hauteurs sont ainsi très avantageuses, les déplacements dans la neige plus lents, les forêts fournissent de parfaits endroits pour se cacher des troupes et tendre des embuscades... Petit détail marrant à ce sujet : pénétrer dans une forêt fera s'envoler des oiseaux, ce qui risque d'éveiller les soupçons des troupes ennemies avoisinantes. Moi, j'aime.



Ouvert et beau

fait important, les développeurs ont fortement insisté sur l'ouverture du gameplay. À l'instar d'un Commandos, il n'existe donc pas une seule et unique manière de terminer une mission. On espère simplement que cette louable intention ne se fera pas au détriment de l'intérêt, en appliquant systématiquement une même et unique tactique pour sortir victorieux de la campagne. Car qui peut le plus, peut le moins, c'est connu. Pour ce qui est du mode Multijoueur, les Césars de tout poil pourront accéder à la célébrité par l'intermédiaire d'un système de classement online mondial. Autre bon plan, la possibilité de sauvegarder les parties en réseau à n'importe quel moment. Terminons enfin ce premier contact par l'aspect purement technique de Praetorians. Le tout est bien évidemment en 3D, avec toutefois une vue caméra bloquée aussi bien au niveau des axes que du zoom. C'est une approche qui se défend du point de vue du game design, mais je ne vois toujours pas ce qui empêche de laisser la liberté du choix au joueur, ne serait-ce que par l'intermédiaire d'une option. Mais passons. Le graphisme est, quant à lui, fort sympathique, beau, détaillé, et on reconnaît bien là le perfectionnisme de Pyro Studio. On remarquera par exemple l'animation de la mer sur les rivages, tout bonnement magnifique. Voilà, la seule mauvaise nouvelle de cette histoire, c'est que le jeu ne sera pas terminé avant la fin de l'année scolaire. Délai un poil frustrant en regard de la version assez avancée qui nous a été présentée. Bah tant pis, du moment que la qualité est au rendez-vous... ■ □ □



Les tours d'assaut en pleine action.



Genre : Stratégie - Tactique **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Pyro Studio Espagne **Sortie prévue :** Octobre 2002

Eingana

La terre tourne sur 2 CD

Qu'est-ce donc qu'Eingana ? Mettons tout de suite fin à cet insoutenable suspense : ce n'est ni un jeu, ni une technologie, ni une base de données… mais c'est un peu tout ça à la fois. En fait, il s'agit d'un concept totalement inclassable, qui permet d'explorer la Terre à volonté, sous n'importe quel angle, et ce depuis les hauteurs de l'espace jusqu'à 1 cm du sol – distance arbitrairement arrêtée par les créateurs. Un jeu sans conditions de victoire, un truc magique, quoi, parfaitement en phase avec les aspirations zen et écologiques du moment, un miracle né de l'association entre deux sociétés françaises : EMG et M-Sat. Electro Mecanic Games (EMG), développeur de l'excellent petit Speed Demons pour Microïds, s'est occupé de tout l'aspect logiciel, tandis que M-Sat fournissait la matière, à commencer par la plus grande base de données d'images satellite au monde. Eingana exploite donc une gigantesque mosaïque de photographies du sol en couleurs réelles, à 30 m d'altitude, ce qui correspond à une précision de 1 pixel pour 900 m² ! Et si vous rajoutez les autres bases de données sur la topographie, la nature du sol, la répartition de la faune et de la flore, l'hydrographie et les fonds marins, la météo et les noms de lieux, vous atteignez une quantité de données qui se chiffre en téra-octets, rien que ça.

Ils sont français et ils ont mis au point S.C.A.P.E.R., une technologie hallucinante qui n'intéresse personne. La vie est injuste. Ils auraient pu s'expatrier aux États-Unis pour y renaître sous un autre nom et connaître le succès qu'ils méritent – ça s'est déjà vu. Ils ont préféré rester en France et nous offrir Eingana. Le résultat est tellement fascinant que, finalement, on est bien content qu'ils soient restés.

par Wanda

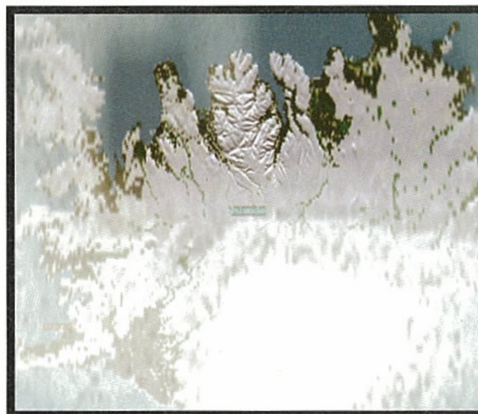


Super chausse-pied

Évidemment, pour faire entrer des téra-octets sur deux CD, il a fallu qu'ils se retroussent les manches, les coyotes de EMG. Ils ont donc ré-échantillonné la mosaïque de photographies de M-Sat, pour la faire remonter à 200 m du sol, histoire d'alléger un peu l'affaire. Et puis, ils ont compressé tout ça avec un algorithme maison. Ensuite, il ne leur restait plus qu'à laisser jouer leur petite merveille : la technologie S.C.A.P.E.R., qui extrapole les données grâce à un système de fractales et de textures procédurales, affiné par un paramètre d'itération que vous pouvez choisir en fonction de la qualité visuelle voulue et de la puissance de votre bécane. Dans la mesure où les règles de fonctionnement ont été précisément définies, cette technologie permet de créer des mondes 3D extrêmement cohérents, vivants, crédibles. La Terre virtuelle de Eingana est ainsi soumise aux fluctuations météorologiques, au changement des saisons, au cycle du jour et de la nuit (avec gestion des ombres portées), à celui des marées, et même aux aspects les plus spectaculaires nés du ballet de la Terre avec la Lune et le Soleil,

Un peu de culturation

Eingana ne signifie pas que notre Gana est unique. Ça, on le sait déjà et on s'en réjouit quotidiennement. Le Eingana qui a inspiré les concepteurs est en fait une divinité de la mythologie aborigène, créatrice des eaux, des terres, des animaux… et des kangourous, évidemment. Elle est représentée par le grand serpent arc-en-ciel. Elle demeure aujourd'hui dans un monde parallèle, mais elle en sort de temps à autre afin de créer la vie. Elle est toujours rattachée à ses créations par un cordon ombilical, qu'elle a la faculté de couper quand elle le désire (extinction des espèces). La légende veut que si elle venait à mourir, plus rien n'existerait.



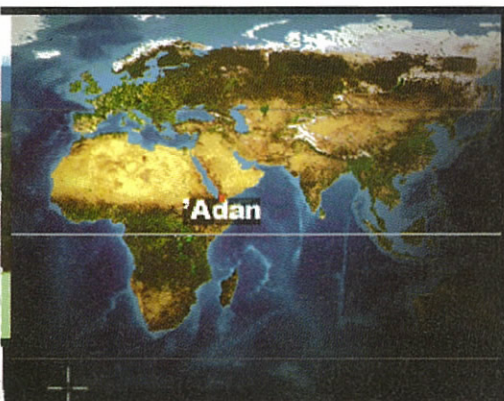
Eingana est un produit complètement en phase avec les aspirations zen et écologiques du moment.

comme les éclipses ou les soleils de minuit. Bref, Eingana, c'est la garantie d'une extraordinaire richesse de contenu et d'une durée de vie quasi infinie. En plus, si vous avez une grosse config (supérieure à PIII 800, GeForce 2 et plein de RAM, qui est la barre d'entrée), le résultat est absolument somptueux.

J'en rêve la nuit...

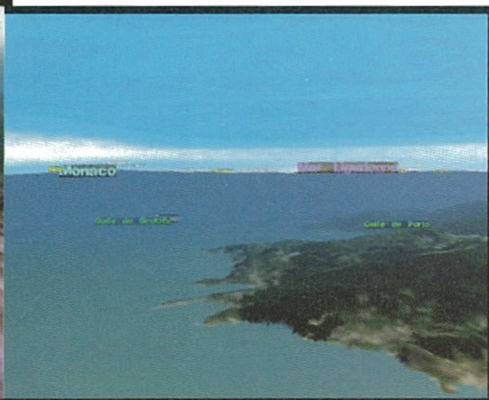


Il est très facile de se déplacer dans le monde d'Eingana, grâce à une interface et à des contrôles très intuitifs. En revanche, il est impossible d'agir sur ce monde virtuel. Au mieux, vous pouvez locker votre caméra sur des animaux ou des objets et les nommer afin de créer votre atlas personnalisé. Mais comme les petits gars d'EMG sont avant tout des créateurs de jeux, ils n'ont pas pu se contenter de nous faire un produit purement contemplatif. Ils ont donc rajouté un mode Défi, qui nous invitera à retrouver un certain nombre d'objets, lieux ou animaux, disséminés sur la surface de la Terre et au fond des océans. Libre adaptation de nos bons vieux albums Panini, le Défi se présente sous la forme de cent dix cases initialement vierges, à remplir au fil de vos explorations. Vous partirez ainsi à la recherche du Yeti, de l'épave du Titanic, d'une navette spatiale... mais aussi de la Tour de Pise, des chutes du Niagara ou des statues de l'île de Pâques. Enfin, vous voyez le genre. Pour le reste, il y aura beaucoup d'aléatoire, évidemment, du fait de la technologie, mais les créateurs ont également prévu des événements précis, scriptés, qui se joueront sur toutes les versions, et qui pourront servir de base à une communauté d'utilisateurs, communauté qu'ils ont l'intention de soigner en délivrant régulièrement de plus ou moins gros add-ons, à des tarifs variables...



La limite de 1 cm arbitrairement fixée par les concepteurs est remontée à 20 cm quand on explore les fonds sous-marins.





On pourra marquer des lieux ou nommer des objets, afin de pouvoir les retrouver facilement.



En tout, vous pourrez découvrir cinquante animaux différents, qu'on retrouvera plus ou moins fréquemment, en fonction de leur rareté, ainsi que vingt objets classiques, genre bateaux, avions, etc.





La partie la plus décevante de cette Terre virtuelle, ce sont les villes : des textures à plat, avec seulement quelques rares monuments modélisés en 3D.

Toujours plus loin



Pas facile d'être ambitieux, de nos jours : à moins de s'appeler Peter Molyneux ou Warren Spector, les éditeurs ne vous feront pas franchement confiance. Et s'ils ne vous envoient pas au diable sans autre forme de procès, ils rogneront forcément sur vos ambitions. Quand on sait que même Will Wright a été obligé de se battre pied à pied tout au long du développement des Sims pour imposer son point de vue... Bref, pour éviter d'avoir à convaincre un éditeur du bien-fondé de leurs choix, les coyotes d'EMG ont assuré l'alimentaire en développant des petits jeux sans prétention (genre Speed Demons ou Astérix et Obélix contre César), ce qui leur a permis de développer librement en parallèle ce en quoi ils croyaient : la fameuse technologie S.C.A.P.E.R. (dont on vous avait déjà parlé sous son ancienne dénomination de V-World). Sous ses semblants de produit de loisir de luxe (vous ai-je dit qu'il valait mieux avoir une config béton ?), Eingana est donc également une démo technologique susceptible d'attirer l'attention d'autres développeurs, ainsi qu'une base qui permettra aux gars d'EMG de rajouter des modules plus orientés jeu, avec des scénarios, d'autres technologies, etc. ■ □ □

Genre : Hummm... Editeur : EMG Développeur : EMG, France Sortie prévue : Mars 2002

7fx et son Team

La dernière fois que j'ai parlé de Prague, c'était à propos de Vampires et de ses légendes médiévales. Avec la présence du studio 7fx dans le coin, il va falloir que je réactualise mes clichés.

par Pete Boule

Lorsqu'on visite la vieille ville, on se dit qu'il y en a des histoires pleines de mystères à raconter... La topographie des lieux s'y prête à merveille ! C'est ce qu'ont dû se dire les gars de 7fx, sauf, qu'au dernier moment, ils ont remplacé le mystère des légendes tchèques par des snipers... Et là aussi, la magie de Prague peut fonctionner à merveille.



Genèse du futur massacre

Bon, il faut vous avouer que l'idée de faire un jeu online autour du concept du First Person Shooter n'est pas venue comme ça, au coin d'une rue, en remplaçant un simple quidam par un type furieusement armé. Team Factor a donc été pensé après une très longue observation de Counter Strike, et surtout, des joueurs amateurs de ce mod de Half Life. Dire que certains automatismes s'installaient à grands coups de campeurs et de cheateurs tient du doux euphémisme et selon 7fx, il était quand même temps de renouveler un peu le concept même du jeu. Ainsi, il était question de revoir la copie sur le nombre de joueurs, le nombre d'équipes, et surtout, les conditions de victoire de chacun des camps en présence. De plus, il était nécessaire de revoir aussi la copie en matière de cosmétique du jeu. De l'interface aux différentes skins disponibles, en passant par les décors et le game design des cartes, il fallait refaire un jeu entier, tout en gardant le même esprit de gameplay que Counter Strike a su instaurer.



On pourra faire des ronds dans l'eau avec son flingue... oui, c'est inutile...



Chaque camp sélectionné permet de choisir entre quatre tenues différentes, ainsi que quatre spécialités dans les compétences du soldat.

Le Facteur d'Équipe

Bien que conçu pour le online pur et dur, Team Factor disposera d'un mode Solo, reprenant les missions qui seront offertes sur le multiplayer, mais en se faisant aider par la présence de bots. Ces derniers devraient être assez futés pour permettre au joueur de s'entraîner avant de subir l'épreuve du feu parmi les comportements imprévisibles de toute la clique de joueurs venus de tous horizons.
L'idée principale du jeu, c'est que trois équipes de dix joueurs chacune s'affrontent, en un temps donné, sur une carte qui pourrait simuler un vaste carré de 450 m de côté. Pour ceux qui ont du mal à conceptualiser, 450 m, c'est plus long que la longueur d'une piste de course de stade olympique. Le principe consiste donc à donner des conditions de victoire précises à chacune des équipes,

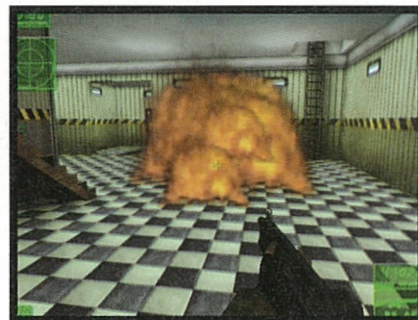
qui ne sont pas forcément synonymes d'extermination totale des adversaires, mais qui, par nature, interdisent toute alliance entre deux équipes. Si une équipe est en sous-nombre, elle peut très bien demander l'assistance d'un ou plusieurs bots. De plus, le temps limité (par défaut il sera de cinq minutes), combiné à la grandeur des différentes cartes, interdit aussi tout campeur, puisque si les objectifs ne sont pas remplis, toutes les équipes peuvent perdre. Team Factor possédera bien une option du type Roger Wilco, permettant aux joueurs de communiquer entre eux en temps réel via des micros... Comme dans la vraie vie, lorsque des hommes en kaki décident de se faire un pique-nique dans un endroit malfamé de la planète.



Team Factor permettra de profiter des atouts d'un bon camouflage.

La panoplie kaki

Histoire de s'y croire d'avantage, 7fx Studio a fait en sorte de ratisser large en matière de panoplies et d'armements différents pouvant doter les unités que l'on pourra jouer. Cela étant dit, il ne faut pas s'attendre à un vaste catalogue de trafiquants d'armes ; ici, chacune d'entre elles possède ses propres propriétés et aptitudes au combat. De fait, bien qu'il y ait une quarantaine d'armes de tous calibres proposée, chacune d'entre elles aura sa spécificité et dépendra des aptitudes premières du type de combattant choisi par le joueur.



Factor



Ce n'est pas une prise d'armes d'un groupe terroriste corse, c'est juste une partie de l'arsenal disponible dans le jeu.





Il y aura le choix entre quatre modèles de soldats. Un bien polyvalent, un snipe, un spécialiste dans la démolition et le gros calibre, et enfin, un éclaireur pouvant se déplacer plus vite que les autres. Il va sans dire qu'un bon groupe de joueurs devra faire appel à au moins un représentant issu de chaque « corps de métier » des armées en présence. Pour le reste, et surtout pour les graphismes du jeu, le joueur aura le choix entre plusieurs types de camouflage.

Nature et culture

La douzaine de missions sera jouable en condition diurne ou nocturne, et il y en aura autant de type urbain que « campagnard » (pour peu qu'on puisse parler de campagne pour certaines d'entre elles se déroulant en plein désert). Il faudra composer avec autant d'espaces clos que d'étendues permettant le snipe de loin, et pour les gros fanas de fight dans les immeubles, plusieurs surfaces pourront être transpercées par les projectiles. Une autre idée majeure du jeu permettra au joueur de progresser à couvert, en exploitant soigneusement la capacité de son soldat à se mouvoir de manière invisible grâce à son camouflage. Les actions de progression, tout comme les tactiques de défense devront être d'autant plus concertées entre les joueurs, s'ils choisissent de se la jouer réaliste, façon « tirs fratricides activés ». La dernière bonne nouvelle concerne la progression du joueur en matière d'expérience, puisqu'il pourra, en sauvegardant ses succès sur les serveurs, rendre ses avatars plus résistants, plus habiles, ou encore plus discrets, ce qui en soit est assez utile pour ruiner les espérances d'autrui en lui arrivant dans le dos.

Genre : Shoot tactique **Éditeur :** BrightStar Games **Développeur :** 7fx **Sortie prévue :** Avril 2002





Oui c'est beau, oui il y a des centaines de bonshommes en 3D, mais reste à savoir quelle machine il faudra pour faire tourner ça de manière correcte…

Hop, un RTS 3D de plus à mettre sur notre grosse pile. Celui-ci va se dérouler dans un univers médiéval fantastique, avec des paysans serviles, des chevaliers arrogants, des grosses catapultes, des anges, des démons… Le scénario est du style « la revanche du fils », puisqu'on va incarner le rejeton d'un roi déchu chargé de reconquérir la terre de son ancêtre. Trois camps seront disponibles, chacun avec, comme d'habitude, un alignement spécifique. Il y aura le camp des gentils religieux et leurs potes les anges, des vilains démons païens capables d'invoquer toutes sortes de streums visqueux, et une troisième faction dite « technologique » qui saura mettre au point les armes les plus compliquées. Au total, la campagne solo du jeu devrait comprendre une vingtaine de missions, avec plusieurs fins possibles selon les embranchements choisis en cours de partie. Voilà, le décor est planté.

Ackboo

Warrior Kings

Après avoir changé d'éditeur en cours de route et avoir pris quelques mois de retard dans l'aile, le premier RTS des développeurs londoniens de Black Cactus est annoncé fermement pour la fin février. Ce qui fait que lorsque vous lirez ce bêta-test, le jeu sera déjà sorti dans le commerce. Même si la bête se présente bien, attendez quand même le test définitif, on n'est jamais trop prudent…

Sim-féodalité

L'aspect gestion de Warrior Kings sera assez conforme à ce qui s'est passé au Moyen-Âge : des esclaves en sabots travailleront sur le territoire du seigneur (il y aura des fermiers, des bûcherons…) et enverront docilement le fruit de leur récolte – c'est-à-dire les ressources du jeu – vers le château du coin, sans oser demander ne serait-ce que la moitié du SMIC ou le remboursement de leur Carte orange. Bien sûr, pour éviter que la cargaison ne soit pillée par l'ennemi, il faudra faire attention à sécuriser les lignes d'approvisionnement, c'est-à-dire les routes qu'emprunteront les chariots des villageois jusqu'à la place forte. La place forte justement, en quelque sorte la « base » du jeu, ne sera pas un simple alignement de bâtiments. Pour la première fois dans un RTS, nous pourrons en effet construire de véritables villes médiévales autour du château fort, avec des commerces et des marchés pour récolter de l'or, des édifices religieux, des prisons, des armureries, des petites ruelles, des remparts tout autour… Les photos d'écran vous donneront une bonne idée de ce que ça va être, ça sera sûrement un des points très positifs du jeu.



GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
MACHINE : PC CD-ROM
ÉDITEUR : MICROIDS
DÉVELOPPEUR : BLACK CACTUS ANGLETERRE
SORTIE PRÉVUE : 28 FÉVRIER 2002

Les ressources récoltées par les paysans seront d'abord amenées dans les villages avant d'être transportées par chariot aux entrepôts situés dans la place forte.



Faire le siège de la forteresse ennemie sera souvent un passage obligé pour terminer une mission.





Les grandes manœuvres

En ce qui concerne la question militaire, pas de problème, Warrior Kings affiche aussi quelques caractéristiques plutôt prometteuses. Évidemment, il y aura les classiques subtilités stratégiques : influence du terrain sur la vitesse de déplacement des unités, nombreuses formations offensives ou défensives à adopter, augmentation de la précision des archers lorsqu'ils se trouvent sur les hauteurs, etc. Mais le plus excitant, ça devrait être qu'à l'instar d'un Cossacks ou d'un Shogun Total War, les combats de Warrior Kings pourront prendre des dimensions vraiment colossales. Imaginez le tableau : deux armées de cinq cents bonshommes chacune marchant l'une vers l'autre en rangs serrés, tandis que les flèches des archers postés sur les collines volent au-dessus du champ de bataille et qu'au second plan, un démon de 10 m de haut se bat au corps à corps avec un ange-chevalier du même gabarit. Le plus beau, c'est que tout ça se fera en full 3D, chaque unité étant finement modélisée, texturée, ombrée, animée. Alors inutile de vous dire qu'une telle scène, ça a vraiment de la gueule, on passerait même plus de temps à admirer la bataille sous toutes les coutures avec la caméra libre qu'à faire du micro-management de soldats (qui, de toute façon, sont généralement assez intelligents pour se débrouiller au combat sans trop d'assistance). Malheureusement, il n'y a pas de miracle, cette débauche de polygones se paye…



Sortez les pagaies

Normalement, nous n'insistons pas trop sur les problèmes techniques des versions de développement que nous recevons. On se contente de brûler trois cierges à l'église Sainte-Loutache (la patronne des testeurs) en espérant que les défauts auront disparu sur la version définitive. Mais là, comme le jeu devrait sortir en même temps que ce numéro de Joystick, et qu'il restera donc un bon mois dans le commerce sans avoir été testé, je me permets de vous mettre en garde : la pré-bêta de Warrior Kings fournie par Microids rame comme une dingue. C'est du niveau championnat de France d'aviron, c'est plus une séance de diapos vaguement interactive qu'un vrai jeu vidéo. Sur un Athlon 750, 128 Mo de RAM (le minimum requis au niveau mémoire) et une GeForce 2, c'est proprement injouable, même en 640x480 avec tous les détails au minimum. Lors d'une grosse bataille ou près d'une forteresse, on plafonne à cinq images par seconde, avec un lag hallucinant au niveau de la souris, qui met deux plombes à prendre en compte un clic.
Sur une bécane à 1 GHz, 256 Mo de RAM et une GeForce 3, le 800x600 est à peu près jouable en désactivant toutes les ombres, le bump-mapping et les textures détaillées… Il faut rajouter à cela des temps de chargement monstrueux entre chaque mission. À part ces problèmes d'ordre technique, Warrior Kings a très clairement de quoi devenir un excellent jeu de stratégie temps réel, en combinant des combats à grande échelle (et à grand spectacle) avec une partie de gestion des ressources qui l'air plutôt riche.





Les unités seront celles qu'on s'attend à voir dans un jeu au thème médiéval : piquier, chevalier, archer, catapulte, bombarde, tour de siège…

bêta version



Tous les membres de l'équipe causent à la radio en racontant leur vie.



bob arctor

Global Operations

Global Operations est de toute évidence un jeu extrêmement ambitieux. Selon l'aveu de ses développeurs, il vise directement à concurrencer Counter Strike dans le cœur des amateurs de réseau. On lui souhaite à ce titre la meilleure chance du monde.

Après avoir dépensé plus d'une brique dans une bécane high-tech avec une GeForce3 overclockée (qui permettra au fan de jouer à 50 FPS dans une résolution de 640x480), le joueur de Quake-Like désabusé pensera souvent à rejoindre la caste supérieure de l'amateur de FPS, à savoir celle dite du « créateur de Mods ». Ces dernières années, on a eu un bel exemple de ce que ces add-ons pouvaient devenir, pour peu qu'ils s'offrent les services d'une équipe de gars doués et un peu travailleurs : Counter Strike, Team Fortress, pour ne citer que les noms les plus fameux, sont autant de modifications qui ont amenées de nouveaux joueurs par charters entiers. Maintenant, dès que sort un jeu un tant soit peu solide, on voit apparaître, çà et là, des dizaines d'add-ons « en cours de développement ». Le rituel de la création de Mods est désormais bien établi : on recrute une dizaine de gus en une soirée aux alentours d'un message board ou d'un channel IRC, on les bombarde « programmeur principal », « senior graphiste », et on crée une page web pour y mettre le boulot de tous ces joyeux lurons. Au bout d'un an, votre graphiste aura pondu deux modélisations d'armes sous 3D Studio et quatre textures, et votre programmeur aura lu les vingt premières pages de l'imposante documentation du SDK livrée par les programmeurs du jeu. Généralement, au bout de trois ans, le jeu sera dépassé et tous vos potes seront sur autre chose, sauf vous qui vous acharnerez encore pendant une bonne semaine avant de vous remettre au démineur et de pester sur le fait que le monde de la micro-informatique « va tout de même à toute vitesse ! ». Si certains de ces add-ons sont totalement farfelus, d'autres, plus sérieux et prometteurs (comme ce « Alien vs Gilbert Montagné »), arrivent à gagner une grande notoriété et parviennent même quelques fois à intéresser l'éditeur du jeu original, comme ce fut le cas pour l'excellent Counter Strike.

L'écran de choix de professions. On pourra y revenir au cours du jeu si on se lasse du perso qu'on incarne et que l'on se trouve dans la zone de débarquement.



Un jeu qui se veut « pro »

Global Operations essaye, quant à lui, de prendre toute cette mécanique « d'amateurisme » à contre-pied : les auteurs de G.O. ne sont pas des débutants, enfin pas tout à fait. En gros, les développeurs de Barking Dog Studios semblent s'être spécialisés dans les extensions pour les autres jeux puisque ce sont les mêmes qui nous ont concocté la suite d'Homeworld, Cataclysm, enfin plébiscité par toute la presse. D'ailleurs, à propos de Global Operations, Barking Dog n'y va pas avec le dos de la cuillère : leur but avoué étant d'emboîter le pas à Counter Strike en sortant un jeu directement inspiré de celui-ci mais réalisé par une véritable équipe

MACHINE PC CD-ROM
GENRE QUAKE-LIKE
ÉDITEUR CRAVE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR BARKING DOG STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 2002





Bonne nouvelle pour les humanistes (ou les aides-soignants) : les ennemis ne meurent pas, ils sont blessés et trépignent à terre.

de développement (travaillant dans de vrais bureaux avec des vraies fiches de paye et tout et tout). « Counter Strike est un grand jeu, mais le nôtre va être cent fois meilleur. » C'est en ces termes que le producteur de Global Operations, Jeff Barnhard, causait lors d'une interview donnée à Gamespot.com.
Pour arriver à cette performance, ils ont une recette infaillible : concentrer l'essentiel de leur talent de développement dans la création du gameplay et aboutir à un moteur qui relève plus du générique que du fait maison.
C'est donc aux bons soins du Litech 2.5 Engine que Barking Dog a confié le fonctionnement de Global Operations. Si le temps économisé permet ainsi, en théorie, de s'occuper du gameplay, on se retrouve devant le défaut coutumier du middleware qui consiste à proposer un graphic-engine assez impersonnel aux caractéristiques qu'il partage avec une dizaine d'autres titres.

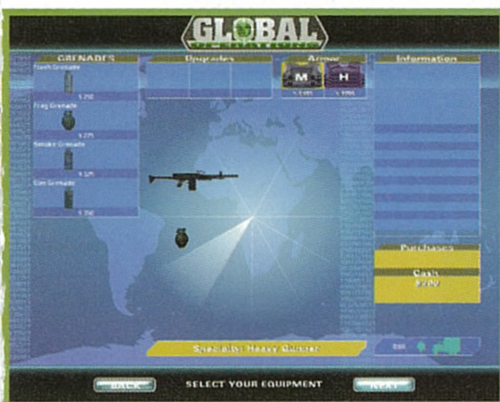


En mode solo, chaque bot allié agit comme il se doit. Ici le médecin vous injecte de la vitamine E.

Le jeu offre un mode solo tout à fait semblable à celui de Quake III.

Je grignote çà et là

Les différentes professions que l'on peut trouver au sein des armées et que ce jeu propose nous font immanquablement penser à Team Fortress. La plupart des fonctions se distinguent par des caractéristiques de base (l'armure et la vitesse de déplacement) ainsi que par un équipement dissemblable en début de jeu. Parmi la demi-douzaine de spécialités en question, on trouvera le commando, le sapeur, la reconnaissance, l'officier, le médecin ou le sniper. En bref, rien de bien nouveau ; l'idée sympatoche étant que chaque classe de personnages pourra trouver « dans le commerce » de nouveaux types d'armes utilisables par elle seule dans une grosse liste de choses à acheter. Au cours du jeu, rien n'empêche un perso de ramasser une arme laissée à terre par un ennemi.
Global Operations partage son background aussi bien avec Counter Strike qu'avec Rogue Spear ou Ghost Recon, à savoir la lutte antiterroriste, l'assassinat de leaders un peu trop rebelles pour nous ou la libération d'otages.
Ici, on ne se trouve pas au sein d'une unité d'élite un peu fantoche, parcourant le monde pour annihiler telle ou telle faction de vilains, mais dans la peau de militaires, membres de diverses armées de nations situées un peu partout dans le monde. Cela donne au joueur l'occasion de revêtir de nombreux uniformes, ceux de l'Armée rouge comme ceux du SWAT.

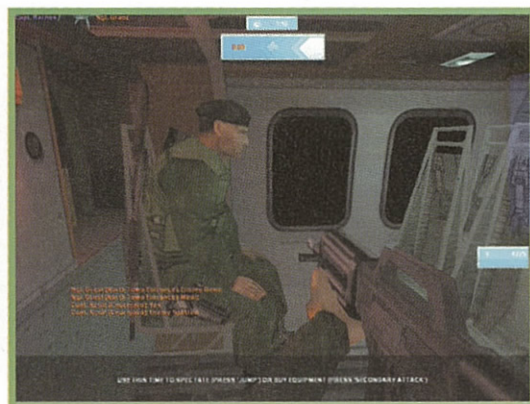


L'écran de « madame la marchande ». Non ça ne s'appelle pas vraiment comme ça. En haut, on trouvera les upgrades correspondant à chacune des armes présentes.

Les niveaux commencent dans une zone d'insertion. Celle-ci prend d'ailleurs souvent la forme de l'intérieur d'un véhicule (un hélico, un camion). Lorsqu'on se trouve dans cet endroit magique, on peut faire l'acquisition d'objets divers allant des armes aux accessoires.
À chaque fois que l'on abattra des hommes, qu'un certain évènement se déclenchera ou que l'on réussira telle ou telle chose, on se verra allouer quelques jolis biffetons verts s'ajoutant aussitôt à notre livret A.

Le jeu offre un mode solo tout à fait semblable à celui de Quake III, puisqu'il permet de parcourir les maps multijoueurs épaulé par certains Bots pour en combattre d'autres. La plupart des missions comportent plusieurs phases dont le début est initié par la réussite de tel ou tel objectif : un bombardement aérien ouvrira la porte d'une forteresse ennemie, les joueurs mettant trop de temps à faire ci ou ça provoqueront l'explosion d'un engin explosif. On y trouve aussi quelques ajustements au gameplay du FPS de base : dans Global Operations, sauter ne permettra en rien d'éviter les balles, mais au contraire ralentira souvent le personnage. Dans le même registre de limitations, déplacer sa visée rendra le tir imprécis à l'instar de Rogue Spear et il faudra quelques précieuses secondes pour rajuster convenablement le réticule. Pour l'instant, à part quelques animations et graphismes un poil datés, rien ne permet de juger de la qualité du jeu. Mais on peut d'ores et déjà vous promettre qu'on vous en causera plus le mois prochain.

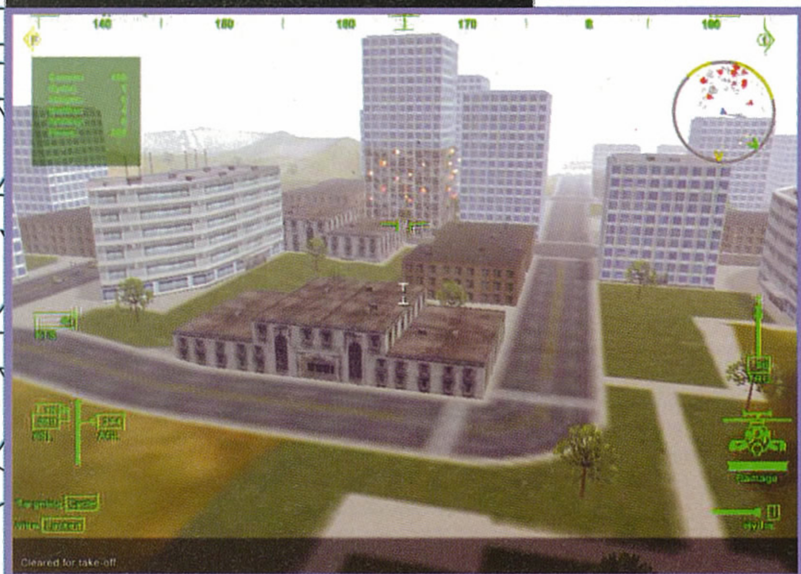




Vue de l'intérieur de l'hélicoptère : l'une des zones de débarquement.

Un certain air italo-mexicain qui n'est pas sans rappeler certaines cartes de Counter Strike.

bêta version



Pour connaître la topographie d'une ville, rien de mieux que de griller quelques feux en hélicoptère.



bob arctor

Comanche 4

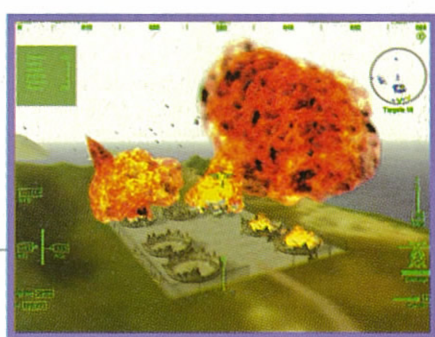
Pour beaucoup de vieux briscards du jeu vidéo, la simulation de pilotage d'hélicoptères est représentée par deux séries prestigieuses : Longbow d'Electronic Arts et Comanche de Novalogic.

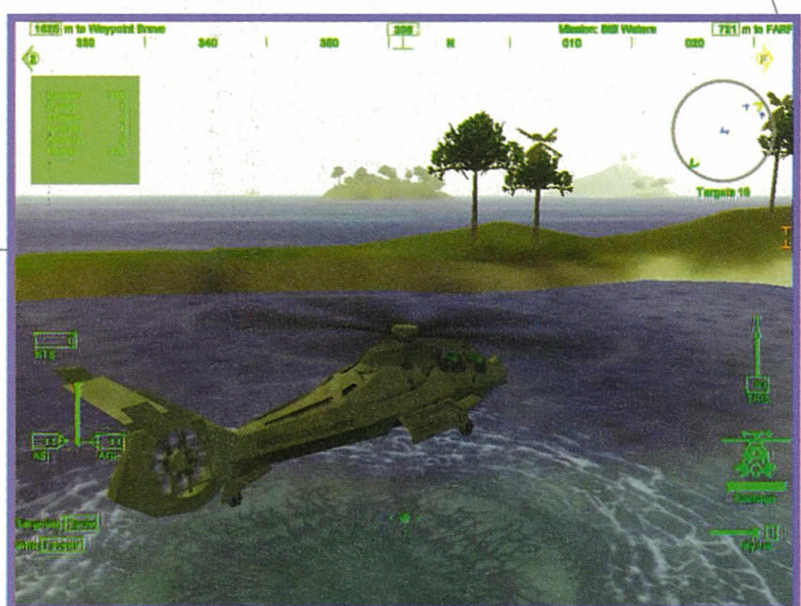
Comanche nous fait remonter au tout début des jeux, en pleine époque 486 DX 33 (voire SX pour les plus défavorisés) où l'on s'extasiait devant ces bonnes vieilles bouillies de pixels en s'exclamant : « Wow, mates ça !, ça doit être un blindé BMP2… à moins que ce ne soit un bâtiment ou une vache ? ». En bref, c'était la joie. Bon bien sûr, les férus de simulations préféraient Longbow, mais il n'en restait pas moins que chaque arrivée de produits Novalogic nous foutait une bonne claque sur la face, graphiquement parlant. Il faut dire que leur satané moteur Voxel, ils y seront restés fidèles jusqu'au bout : ces tapisseries de pixels, donnant un relief à des maps 8 bits, traînèrent dans le coin jusqu'aux jeux les plus récents tels qu'Outcast ou les inénarrables Delta Force du même développeur.
Je vous passe les quelques anecdotes de mon adolescence troublée pour sauter directement à l'époque des Pentium et de Comanche 3.
Comanche 3 et les joueurs, c'est une belle histoire d'amour : un jeu pas aussi « simulation » qu'on aurait pu le souhaiter, mais quelque chose d'assez beau et impressionnant pour que les plus intégristes d'entre nous daignent tout de même caresser son gros manche avec amour, Fishbone en premier. Tout d'abord, il y avait la célèbre palette de couleurs made in Novalogic qui fait fi des ambiances « réalistes » pour nous offrir des couchers de soleil à tomber par terre, des steppes sibériennes à s'en goulaguer de plaisir et des combats dans des canyons d'une profondeur que même Mars nous envie. Ah souvenirs d'une innocence à jamais perdue…

Pas si nova que ça

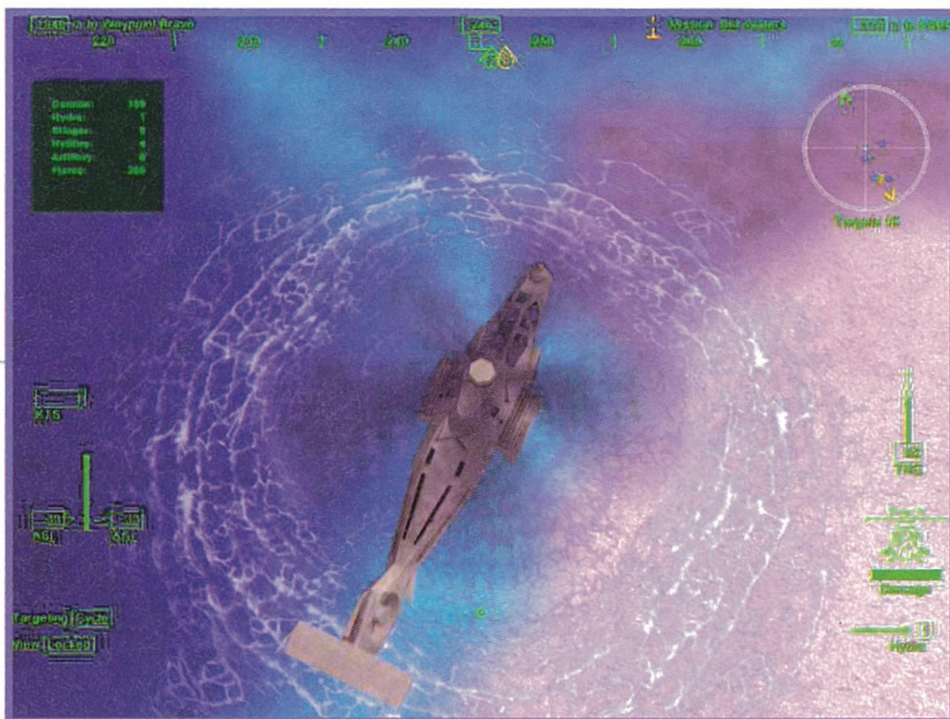
L'époque où les simulateurs de vols réalistes sortaient à un rythme mensuel régulier est bel et bien révolue. Parfois, quelques jeux époustouflants (B-17, Sturmovik, Falcon 4) font leur apparition et se vendent à dix exemplaires. Mais cela est devenu de plus en plus anecdotique. Peut-être pas tant à cause des joueurs que des développeurs qui prêtent à ceux-ci des envies plutôt simplistes et un tempérament d'assistés. C'est aussi à cause de cette mode à la con que des big boss comme DiD se sont mis à nous faire des simulations grand public (même si Eurofighter Typhoon n'est pas exempt de grandes qualités). Disons le comme c'est : Novalogic s'engouffre dans cette brèche en couinant de plaisir, trop content de ne pas avoir à bosser sur un modèle de vol réaliste ou un joli cockpit et de pouvoir balancer un gros jeu d'arcade. Pour mettre les points sur les « i », Comanche 4 est encore bien moins « réaliste » que son prédécesseur et renoue de plus en plus avec les tout premiers titres du développeur. D'ailleurs, ces rigolos ne s'en cachent pas et proclament haut et fort que leur nouveau jeu conviendra plus aux Quakers habitués

Des explosions qui se communiquent souvent aux objets voisins.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE QUAKE-LIKE AÉRIEN
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR NOVALOGIC ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 2002



Comanche 4 fait la part belle aux effets graphiques jolis, mais inutiles.

De nombreux objets parsèment les terrains. Le moteur du jeu est utilisé pour les cinématiques que l'on voit lors des briefings.





La piétaille est visible sur et dans les véhicules. On peut les tirer séparément ou en groupe de quatre.



« Attends John, tu as oublié ta petite bouée-canard ! »

Comanche 4, un titre prestigieux de la simulation qui repasse à la sauce Arcade.

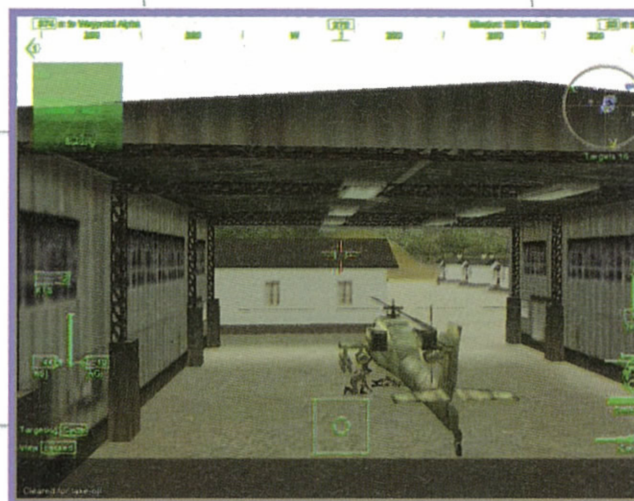
à straffer. Si j'ai été quelque peu déçu par la tournure que cette affaire prend, il n'en demeure pas moins que pour un shoot aérien, Comanche 4 n'est pas en reste.
Si le déplacement de l'hélico dédaigne toutes les lois élémentaires de la physique, ce n'est que pour mieux se laisser glisser à un mètre au-dessus des flots ; si le comportement des missiles est plus qu'approximatif, ce n'est que pour mieux transformer le camp ennemi en immense cratère. Joie.

Comanche de pioche

L'un des gros points noirs, dont on va sans doute vous reparler lors du test, est l'option de configuration automatique du soft. Chez Novalogic, un individu probablement un peu retardé a décidé depuis quelques années que la plupart des options d'ordre esthétique devaient échapper au tout-venant. Comanche 3 par exemple pouvait grimper dans les résolutions les plus hautes, mais cela réduisait les performances des bécanes de cette époque. Ainsi, pour éviter qu'un type tripote par erreur le bouton de résolution, ils supprimèrent carrément le 800x600 rendant le jeu totalement obsolète pour les bécanes du futur. Ici c'est encore pire : le soft examine votre PC de A à Z et décide de ce qui est bon pour vous. Après un tour fait dans les options, on s'aperçoit que certaines d'entre elles sont bloquées dans le « Low ». Apparemment une carte vidéo vieillotte est beaucoup plus sanctionnée que le processeur (j'ai vu ça avec ma TNT2 sur mon 1GHz).
Côté pilotage de l'hélico, on se marre bien et ça me fait immanquablement penser à l'antique borne d'arcade



Les détonations sont impressionnantes. On a du mal à croire que ce n'est qu'un caillou qui vient d'exploser.



Les terrains sont souvent parsemés de petites scènes touchantes. Ici, Tom et Billy réparent leur hélicoptère. Comme on peut le voir en regardant bien, Billy a divorcé il y a deux jours.

« Buck Rogers » où on contrôlait le jeu à l'aide d'un joystick et d'un paddle. C'est un peu pareil car la souris remplace celui-ci. Si on se sert du joy pour diriger l'appareil, la souris commande l'orientation du canon et de la visée. On se sert du bouton droit pour choisir les cibles et de la gâchette pour tirer.
L'environnement dans lequel on évolue est bien dynamique. Des hommes se trouvent dans les véhicules, et on peut les abattre individuellement. Les chars, bagnoles et camions explosent dans un déluge de flammes et causent parfois des dégâts à ce qui les entoure en projetant des débris. Ça rappelle de loin Total Annihilation dans le même registre destructif. Même notre propre hélicoptère, lorsqu'il sera abattu, projettera des débris qui causeront des dégâts pour peu qu'ils tombent sur quelque chose, ce qui nous fera une petite vengeance à trois balles d'euros. Côté graphisme, si on regrette quelque peu le manque de textures sur le terrain, on peut admirer les forêts les élévations très « voxelisantes ». Pareillement, l'eau présente une véritable profondeur que l'on entraperçoit grâce à la transparence de cette dernière. En ce qui concerne les effets, ça tire de tous les côtés, ça implose toutes les dix secondes dans un environnement où toute réflexion stratégique excédant dix secondes peut être perçue comme une belle hérésie.

Add-on
Supplément d'un jeu. Nécessite ce dernier pour fonctionner (voir Stand Alone).

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Buff
Augmentation d'une ou de plusieurs caractéristiques d'un personnage. Utilisé surtout dans les MMORPG (se faire « buffé »).

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

Newbies
Débutants dans un univers online.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PK
Dans les univers online, les Player Killers sont des joueurs spécialisés dans l'attaque d'autres joueurs. On peut les voir comme une plaie ou une péripétie de plus.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Rarebi
Mot rare et étrange.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

SDK
Software Developpment kit, c'est-à-dire kit de développement. Il s'agit d'outils mis à la disposition des joueurs, par les développeurs.

Skirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stand Alone
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Ce mois-ci, honneur au MMORPG.
C'est quoi ? De mémoire, vous devriez trouver ça vers « M ».

MOULINEX

Lexique

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Straffer
Action de se déplacer « en crabe » dans un jeu. Bref, le perso bouge sur un axe parallèle à l'écran.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.

CONCOURS

PC CD-ROM

LucasArts Entertainment Company Presents

STAR WARS

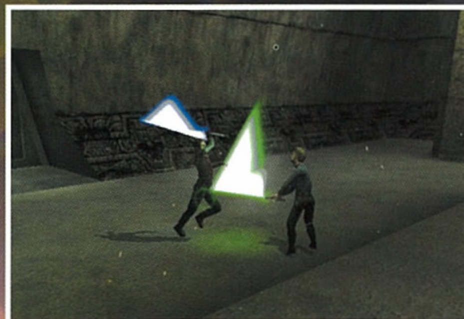


JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

ACTIVISION

GAGNEZ

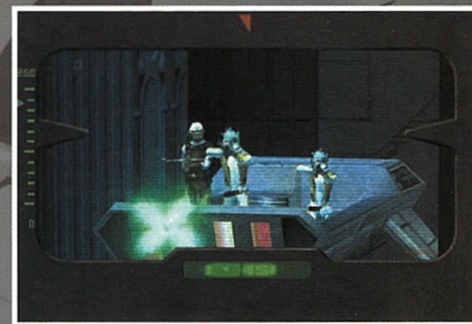
STAR WARS JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST







ACTIVISION



En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Concours valable du 22/02/2002 au 25/03/2002. Gagnez 28 jeux STAR WARS JEDI KNIGHT II : JEDI OUTCAST. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - STAR WARS JEDI KNIGHT II PC - Immeuble Omega - 10, rue Thierry-le-Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/04/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.




XBOX